MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Sumário

Língua portuguesa

Matemática

Ciências

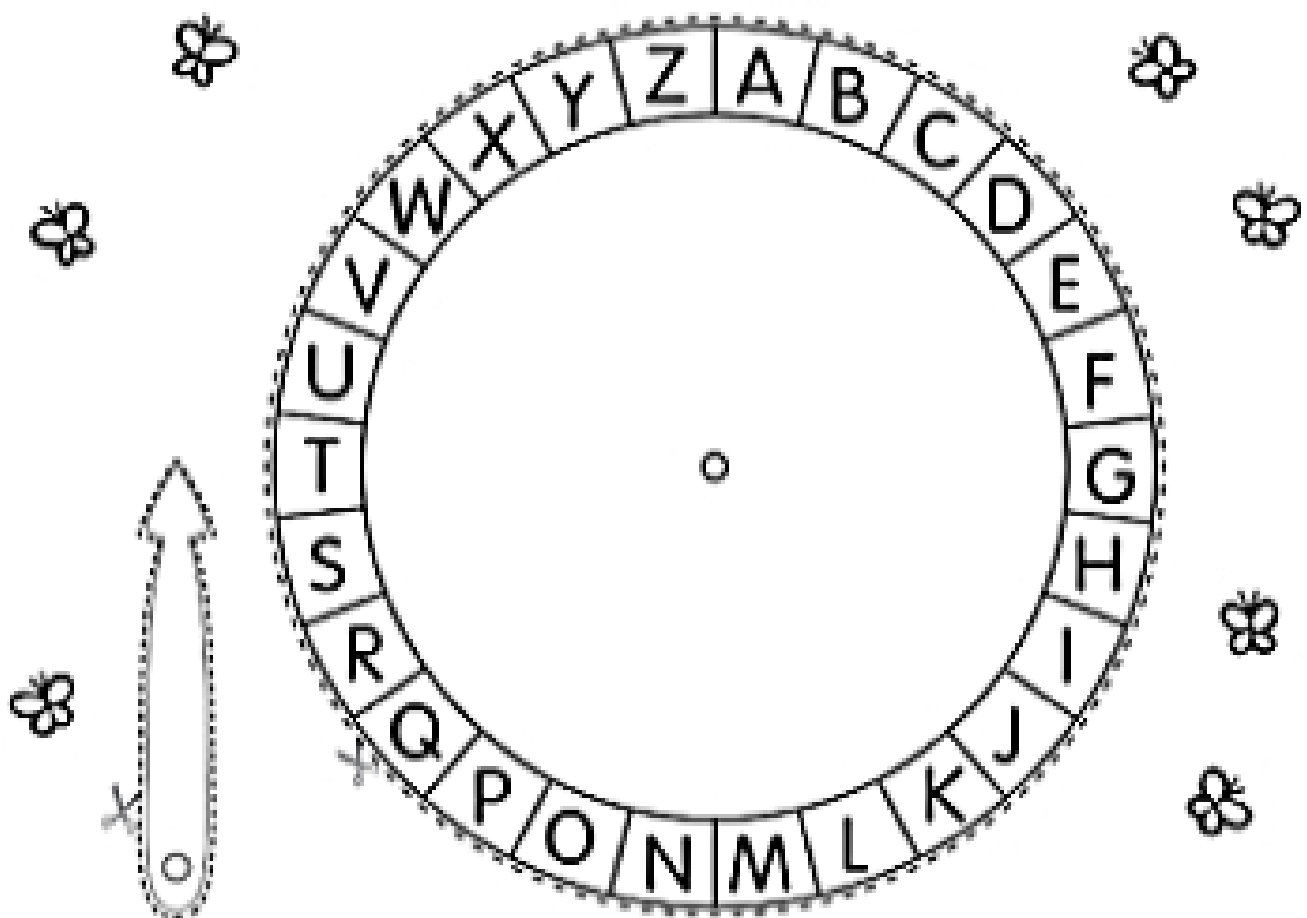
História e Geografia

Roleta alfabética

AO EDUCADOR

Repassar estas regras aos alunos.

Regras do jogo

1. Reúna-se com quatro colegas e decidam a ordem de jogada de cada um.
2. Escolham uma categoria para indicar palavras. Exemplos: nome de pessoas, nomes de frutas, nome de animais etc.
3. Na sua vez, cada participante gira a roleta e apresenta em um minuto o máximo de nomes iniciados com a letra que sorteou. Exemplo (para nomes de frutas): melancia, maçã, maracujá. Cada nome corretamente indicado vale um ponto.
4. Se a roleta parar em uma letra já sorteada, o participante gira novamente.
5. Vence o jogo quem marcar mais pontos após o sorteio de todas as letras.

Trilhas ortográficas

AO EDUCADOR

O dado fornecido na página a seguir deverá ser utilizado para todas as trilhas ortográficas.

Organizar os alunos em quartetos.

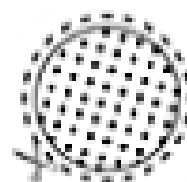
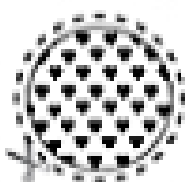
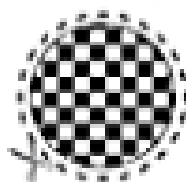
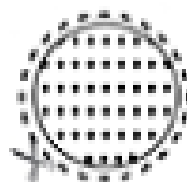
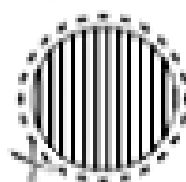
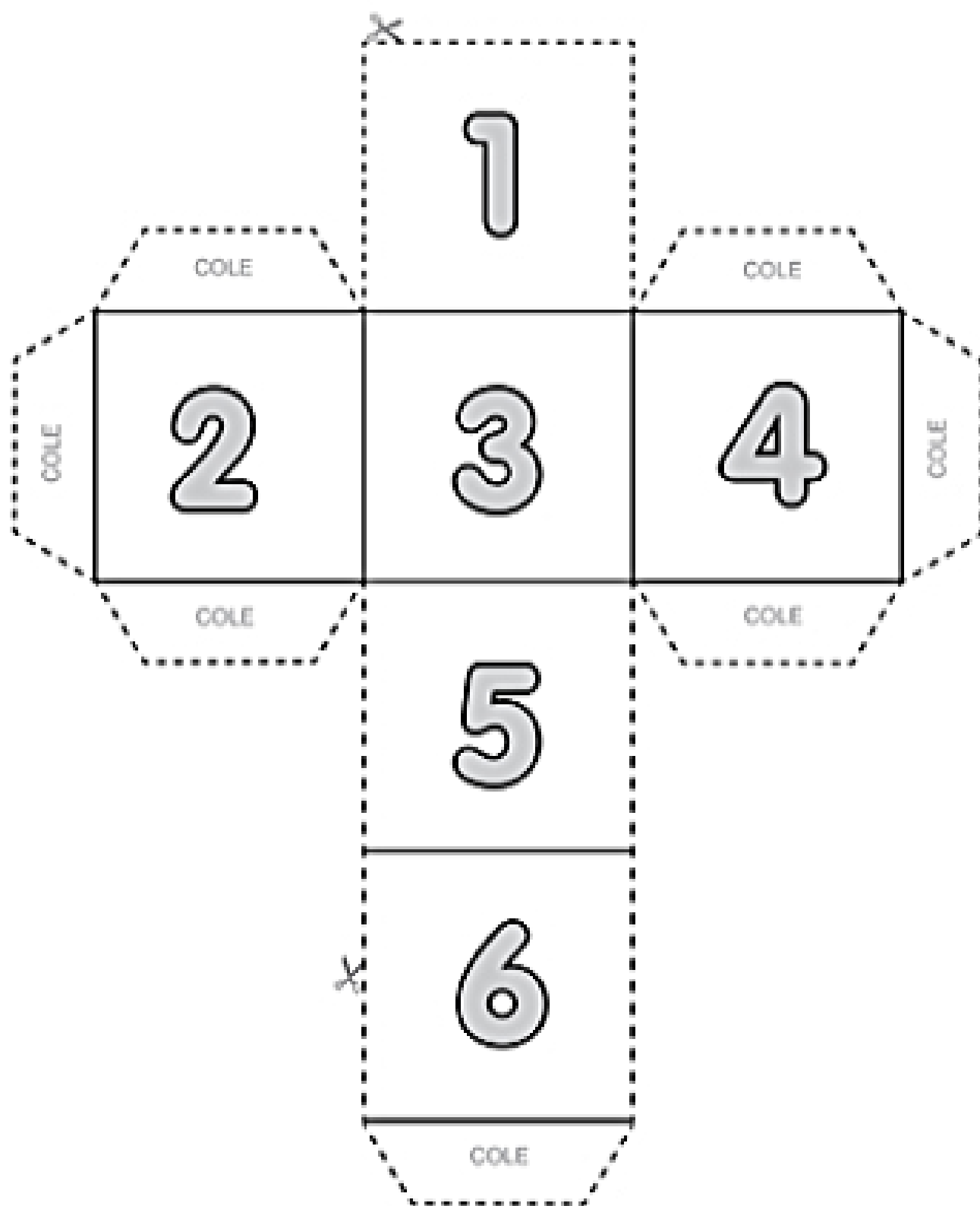
Em cada quarteto, um aluno será o juiz e ficará com a cartela da trilha para conferir se a resposta de cada participante está correta. O juiz não participa da disputa, apenas fiscaliza as jogadas e confere as respostas.

Regras do jogo

1. Decide-se a ordem de jogada de cada participante.
2. Cada participante joga o dado e avança o número de casas sorteado.
3. Em seguida, o participante deverá informar com que letra ou grupo de letras a palavra deve ser completada.
4. O juiz confere na cartela. Se acertar, o participante permanece na casa. Se errar, volta para onde estava anteriormente.
5. Vence o jogo quem primeiro alcançar a área de chegada.

Cartela do juiz

X ou CH?	G ou J?	S ou Z?	C,S,Ç ou SS?	Trilha mista
1. PEIXE	1. GIRASSOL	1. RAPOSA	1. LAÇO	1. GULOSO
2. CACHUMBA	2. GELADEIRA	2. REZAR	2. SUCESSO	2. SARGENTO
3. ENXADA	3. JEGUE	3. COZINHA	3. AÇÚCAR	3. XERIFE
4. CHUVEIRO	4. GIRAFA	4. CASAMENTO	4. PALHAÇO	4. ASSOPRAR
5. AMEIXA	5. JIBOIA	5. AZEDO	5. PENSAMENTO	5. PENTEADO
6. CHAVEIRO	6. JILÓ	6. POETISA	6. GESSO	6. CHALEIRA
7. XAROPE	7. FERRUGEM	7. MESADA	7. CEBOLA	7. AZEITE
8. ENCHENTE	8. JEITOSO	8. PRAZO	8. SEMÁFORO	8. POMBAL
9. ROUXINOL	9. MAJESTADE	9. PRINCESA	9. MOCINHA	9. CENOURA
10. ROXO	10. RELÓGIO	10. AZEITONA	10. SINAL	10. RELAÇÃO
11. PRANCHA	11. JERIMUM	11. EMPRESA	11. DANÇARINO	11. ACAMPAR
12. XÍCARA	12. AGITAÇÃO	12. CALABRESA	12. PASSEIO	12. GORJETA
13. CHUCHU	13. MARGEM	13. DESAFIO	13. LICENÇA	13. SIRENE
14. XADREZ	14. GELEIA	14. CERTEZA	14. PÊSSEGO	14. COCHILO

Trilha ortográfica

Trilha ortográfica: X ou CH?

SAÍDA

X ou CH? 1 PEI__E	X ou CH? 2 CA__UMBA	X ou CH? 3 EN__ADA	X ou CH? 4 __UVEIRO
			X ou CH? 5 AMEI__A
X ou CH? 9 ROU__INOL	X ou CH? 8 EN__ENTE	X ou CH? 7 __AROPE	X ou CH? 6 __AVEIRO
X ou CH? 10 RO__O			
X ou CH? 11 PRAN__A	X ou CH? 12 __ÍCARA	X ou CH? 13 __U__U	X ou CH? 14 __ADREZ

CHEGADA

Trilha ortográfica: G ou J?

SAÍDA

	G ou J?
1	__IRASSOL
2	__ELADEIRA
3	__EGUE
4	__IRAFA
5	__IBOIA
6	__ILÓ
7	FERRU__EM
8	__EITOSO
9	MA__ESTADE
10	RELÓ__IO
11	__ERIMUM
12	A__ITAÇÃO
13	MAR__EM
14	__ELEIA

CHEGADA

Trilha ortográfica: S ou Z?

SAÍDA

	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?
SAÍDA	1	2	3	4
	RAPO__A	RE__AR	CO__INHA	CA__AMENTO

S ou Z? 5 — A__EDO

S ou Z? 6 — POETI__A

S ou Z? 7 — ME__ADA

S ou Z? 8 — PRA__O

S ou Z? 9 — PRINCE__A

S ou Z? 10 — A__EITONA

S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	
11	12	13	14	CHEGADA
EMPRE__A	CALABRE__A	DE__AFIO	CERTE__A	

Trilha ortográfica: C, S, Ç ou SS?

SAÍDA

C, S, Ç ou SS?
1
LA__O

C, S, Ç ou SS?
2
SUCE__O

C, S, Ç ou SS?
3
A__ÚCAR

C, S, Ç ou SS?
4
PALHA__O

C, S, Ç ou SS?
5
IMPREN__A

C, S, Ç ou SS?
6
GE__O

C, S, Ç ou SS?
7
__EBOLA

C, S, Ç ou SS?
8
__EMÁFORO

C, S, Ç ou SS?
9
MO__INHA

C, S, Ç ou SS?
10
__INAL

C, S, Ç ou SS?
11
DAN__A

C, S, Ç ou SS?
12
PA__EIO

C, S, Ç ou SS?
13
LICEN__A

C, S, Ç ou SS?
14
PÊ__EGO

CHEGADA

Trilha ortográfica mista

SAÍDA

SAÍDA	**S** ou **Z**? 1 GULO__O	**G** ou **J**? 2 SAR__ENTO	**X** ou **CH**? 3 __ERIFE	**Ç** ou **SS**? 4 A__OPRAR
				M ou **N**? 5 PE__TEADO
	S ou **C**? 9 __ENOURA	**M** ou **N**? 8 PO__BAL	**S** ou **Z**? 7 A__EITE	**X** ou **CH**? 6 __ALEIRA
	Ç ou **SS**? 10 RELA__ÃO			
	M ou **N**? 11 ACA__PAR	**G** ou **J**? 12 GOR__ETA	**S** ou **C**? 13 __IRENE	**X** ou **CH**? 14 CO__ILO

CHEGADA

Dominó ortográfico

AO EDUCADOR

A seguir, apresentamos três conjuntos de peças de dominó independentes para auxiliar no trabalho referente às dificuldades ortográficas com as letras: **T e D**; **V e F**; **P e B**.

O objetivo é promover a distinção dos fonemas que essas letras representam, bem como a sua correta grafia.

O jogo consiste em colocar lado a lado a ilustração e a palavra que a representa. Assim:

Organizar os alunos em grupos contendo quatro componentes. Para cada grupo, será preciso reproduzir um jogo completo das peças que estão nas páginas a seguir.

Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.

2. Cada um dos componentes escolhe sete peças, sem vê-las.

3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.

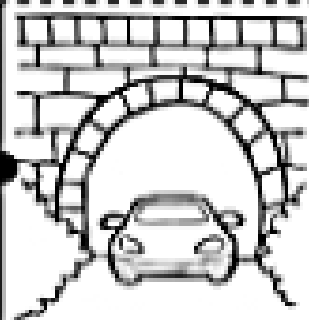
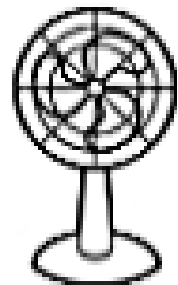
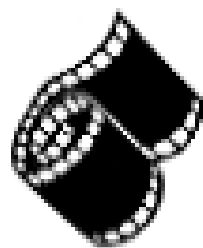
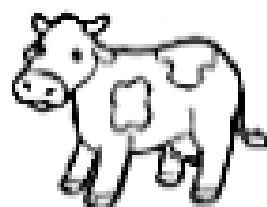
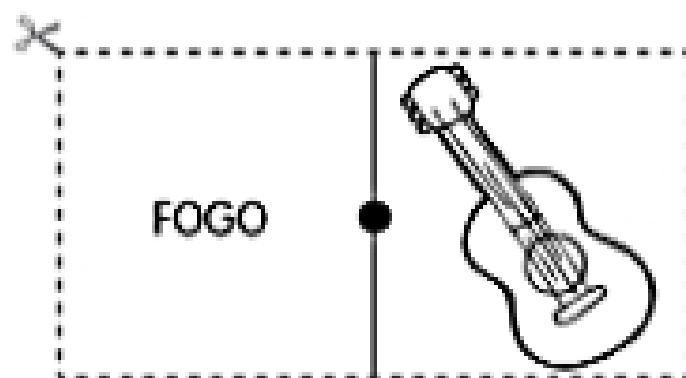
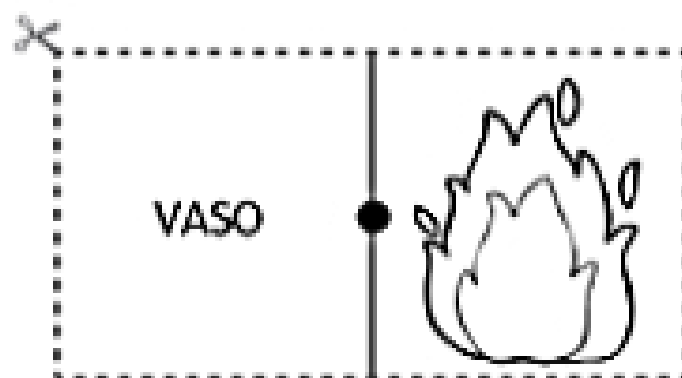
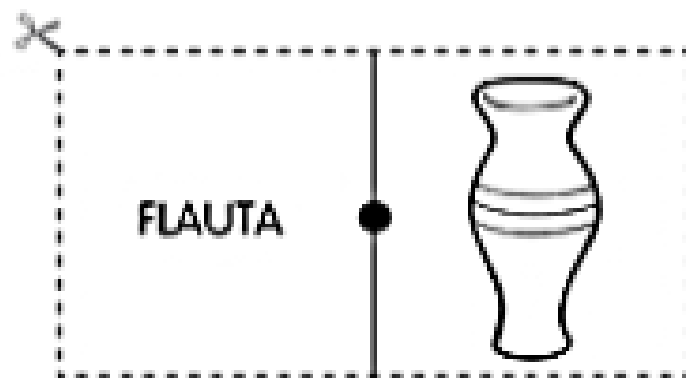
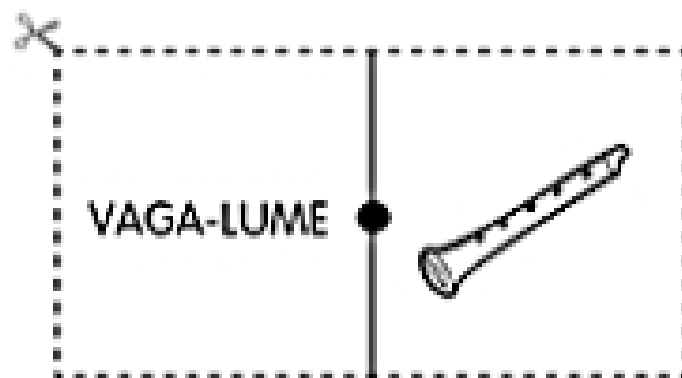
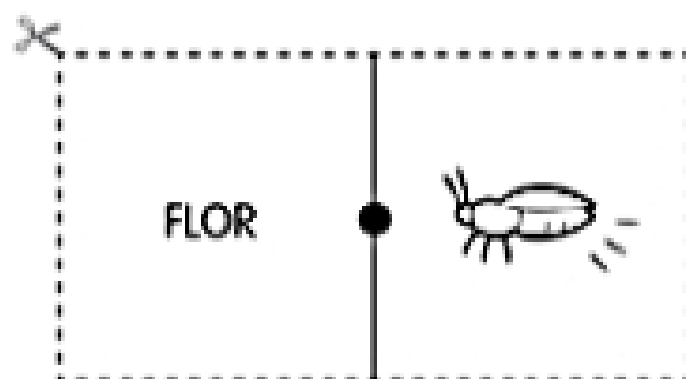
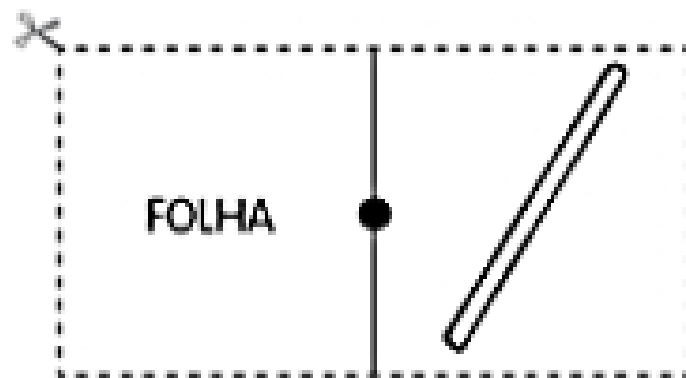
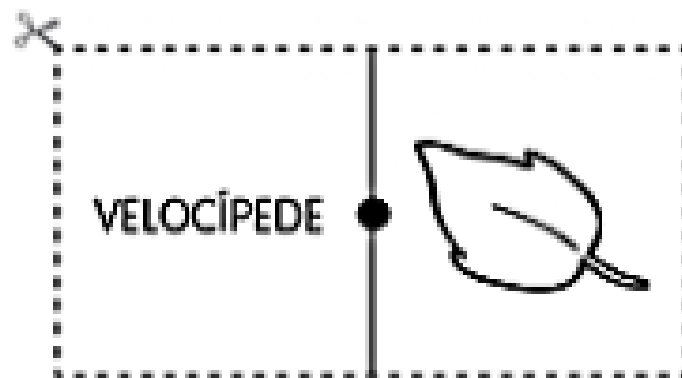
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.

5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha a palavra ou ilustração que complemente um dos lados da peça que está sobre a mesa.

6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.

7. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças ou, no caso de impasse (jogo fechado), o que tiver menos peças na mão.

Essas regras valem para todos os conjuntos de peças a seguir.

Dominó ortográfico: T ou D

Dominó ortográfico: T ou D

Dominó ortográfico: T ou D

Dominó ortográfico: V ou F

Dominó ortográfico: V ou F

Dominó ortográfico: V ou F

Dominó ortográfico: P ou B

Dominó ortográfico: P ou B

Dominó ortográfico: P ou B

Diagrama do substantivo

Localize no diagrama abaixo cinco substantivos próprios e cinco substantivos comuns.

L	U	B	M	G	R	F	B	E	A	T	R	I	Z	G	F
P	A	R	A	N	Á	K	H	E	R	T	H	M	E	W	L
E	Q	Y	R	D	G	T	K	J	C	A	D	E	R	N	O
K	H	N	I	E	H	Q	L	T	O	B	N	T	E	W	R
W	H	Ç	A	J	L	R	H	K	M	K	R	Y	N	H	E
S	O	E	N	R	Y	S	K	L	P	T	E	Q	A	J	S
F	Y	P	A	U	L	O	H	U	U	H	F	Ç	T	U	T
T	H	I	K	U	K	W	Ç	I	T	N	K	O	O	T	A
I	M	P	R	E	S	S	O	R	A	K	Y	D	T	B	M
B	S	H	L	E	H	P	N	R	D	E	M	G	K	D	T
N	E	M	C	O	L	A	M	S	O	S	Y	K	L	E	A
M	T	L	K	Q	E	R	T	E	R	H	O	R	R	T	V

Substantivos próprios	Substantivos comuns
P ____________________	C ____________________
M ____________________	F ____________________
P ____________________	C ____________________
B ____________________	I ____________________
R ____________________	C ____________________

Esconde-esconde do substantivo próprio

Localize substantivos próprios que são nomes de pessoas no interior das palavras abaixo. Faça como no modelo.

CABELEIREIRO	Abel
BANANAL	
SEVERA	
SERENATA	
PELICANO	
RARIDADE	
ASNEIRA	
FILARMÔNICA	
CONVÊNIO	
CEVADA	
ENGRAÇADO	
ROSEIRA	
INSÔNIA	
POMAR	
PERSEGUIDOR	
FOLGADO	

Encaixa-encaixa dos substantivos

Forme quatro palavras na horizontal, encaixando as peças.

Pista: Substantivos comuns que nomeiam partes do corpo.

D			
N			
	L		O
	O		A

Peças: C A · D O · E/U · O/B · H/C

Pista: Substantivos comuns que nomeiam animais.

		T	
P			
A			
S			

Peças: A N · A P · L C · A/O · E/O

Pista: Substantivos comuns que nomeiam frutas.

M			
F			
J			
P			

Peças: E R · A C · I G · A Ç · A/A · Ã/O

Roleta do plural

AO EDUCADOR

Este não é um jogo competitivo e sim colaborativo.

Organizar os alunos em trios e ajudá-los a montar a roleta.

Os componentes do trio giram a roleta e observam a palavra sobre a qual a seta parou. Em seguida, conversam, refletem e concluem qual é o plural da palavra.

Depois, escrevem a palavra (já no plural), formando uma lista com todas as palavras sorteadas.

Quando todas as palavras estiverem relacionadas, entregar a eles a cartela de respostas para que confiram a grafia.

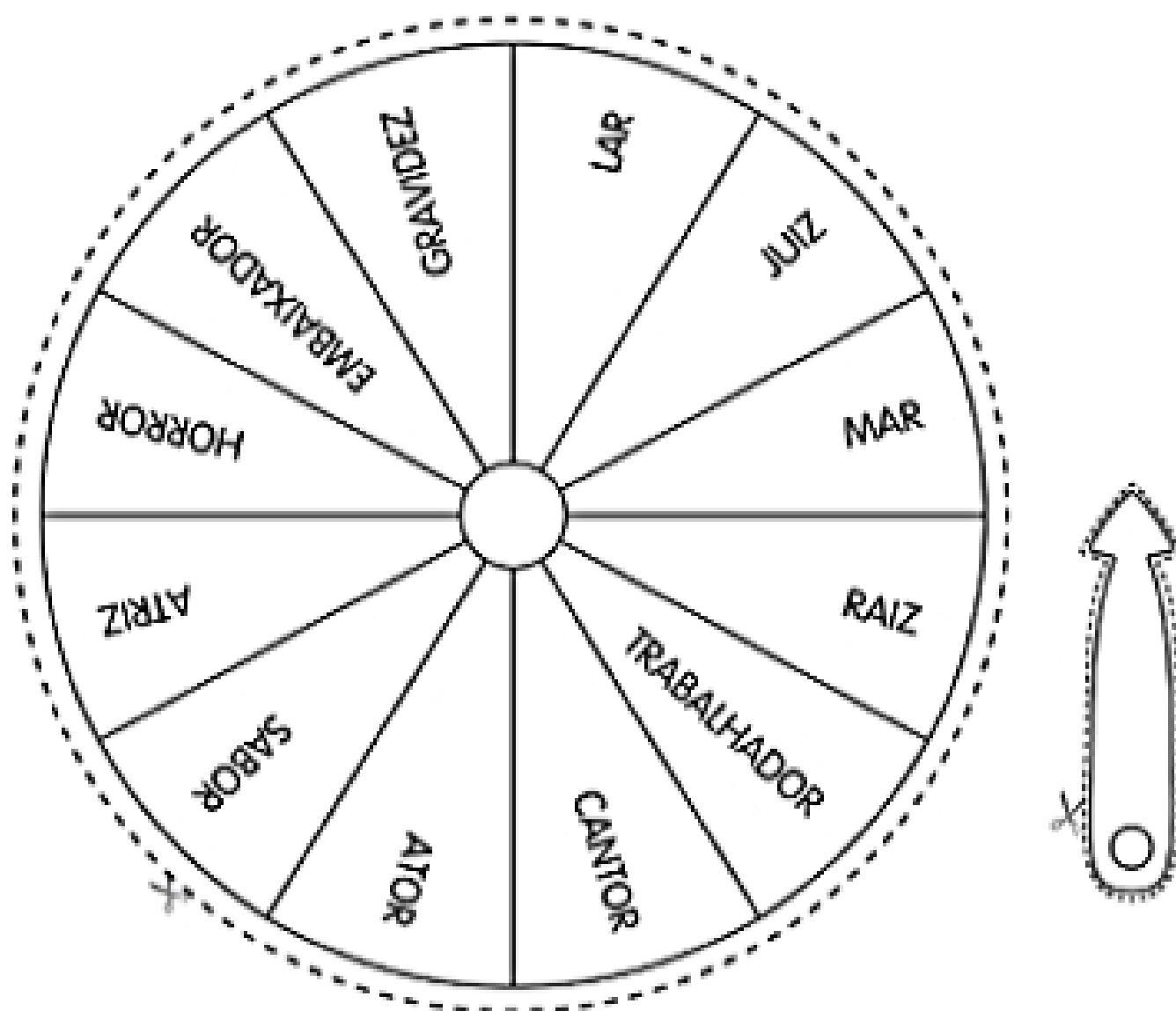
Cartelas de respostas

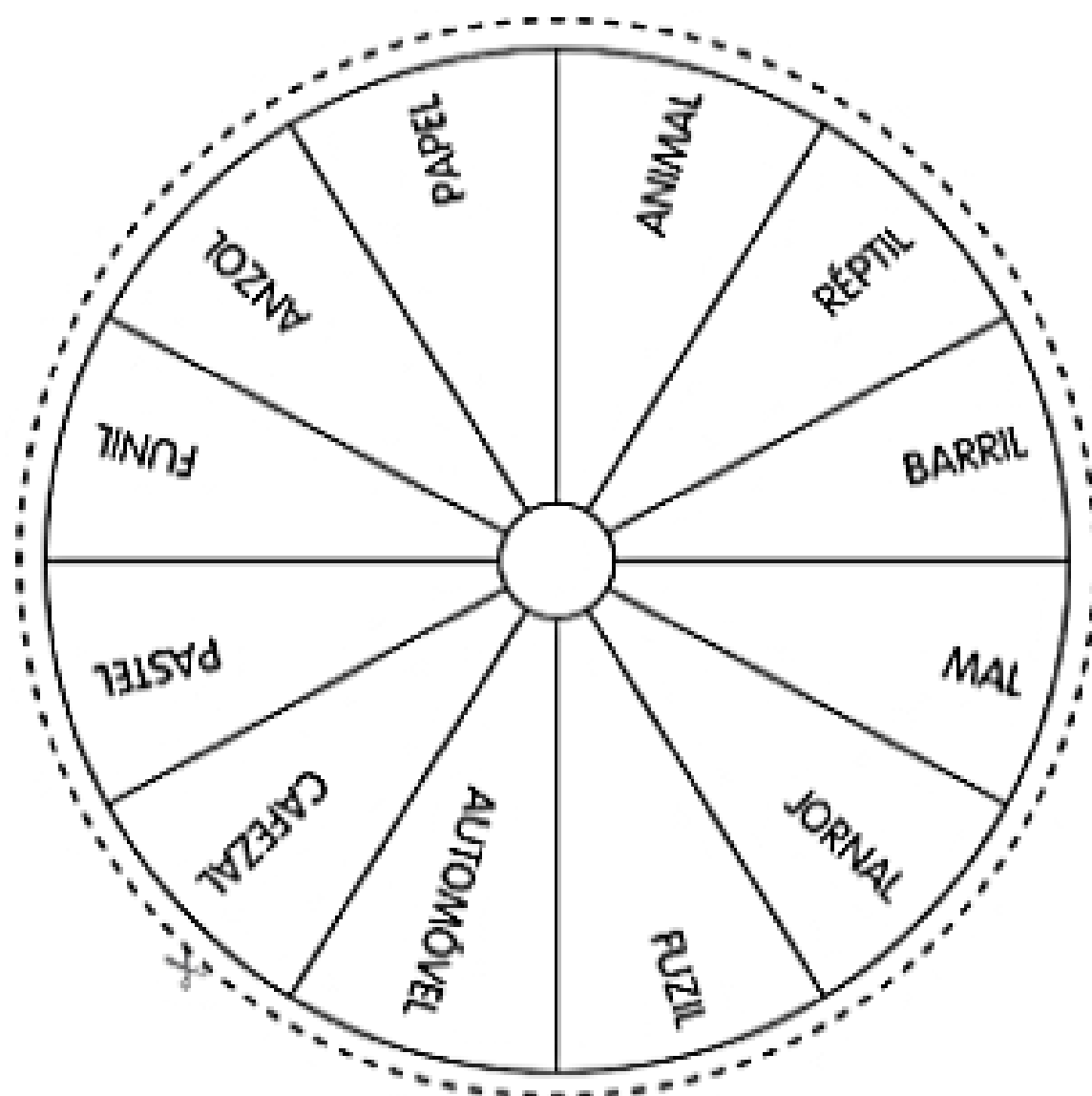
Palavras terminadas em "-R" ou "-Z"			
LARES	JUÍZES	MARES	RAÍZES
TRABALHADORES	CANTORES	ATORES	SABORES
ATRIZES	HORRORES	EMBAIXADORES	GRAVIDEZES

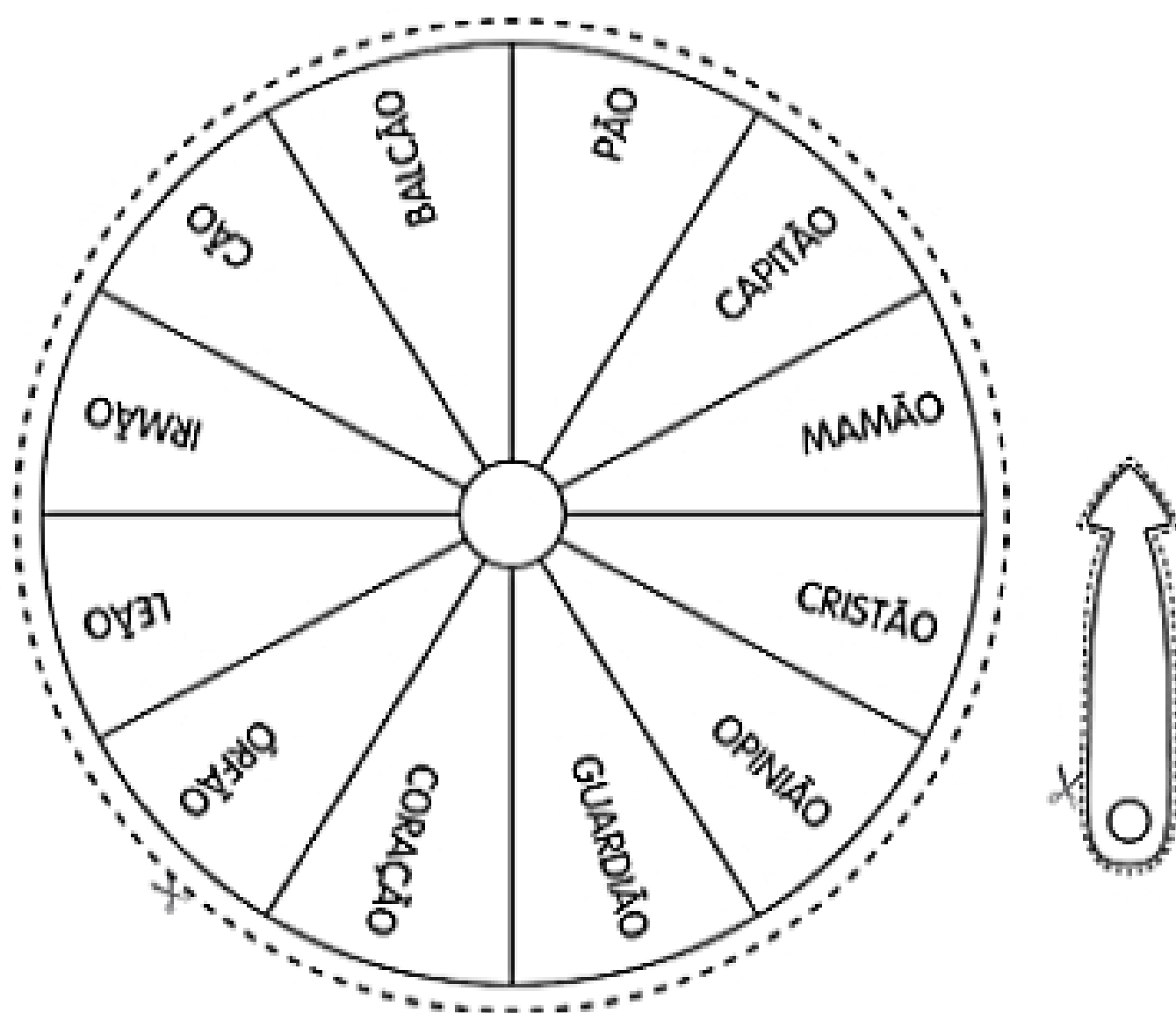
Palavras terminadas em "-L"			
ANIMAIS	RÉPTEIS	BARRIS	MALES
JORNAIS	FUZIS	AUTOMÓVEIS	CAFEZAIS
PASTÉIS	FUNIS	ANZÓIS	PAPÉIS

Palavras terminadas em "-ÃO"			
PÃES	CAPITÃES	MAMÕES	GRANDALHÕES
CRISTÃOS	BOTÕES	OPINIÕES	GUARDIÃES
NAÇÕES	CORAÇÕES	ÓRFÃOS	LEÕES
IRMÃOS	CÃES	BALCÕES	

Roleta do plural

Palavras terminadas em "-R" e "-Z".

Roleta do plural

Palavras terminadas em "- L".

Roleta do plural

Palavras terminadas em "-ÃO".

Jogo da locução adjetiva

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo cinco componentes, um deles será o juiz.

Um participante por vez retira uma carta do monte e lê a pergunta. Se apresentar o adjetivo correto a que se refere a locução adjetiva, fica com a carta. Se errar, coloca-a na parte de baixo do monte.

O juiz fica com a cartela de respostas e é responsável por informar se a resposta está correta ou inadequada.

No final, quem tiver mais cartas na mão é o vencedor.

Ficha do juiz	
1. raios solares	**25.** alimento saboroso
2. amor materno	**26.** crosta terrestre
3. força leonina	**27.** produto rural, campestre
4. abraço paterno	**28.** osso craniano
5. união fraternal	**29.** passeio dominical
6. queda capilar	**30.** energia eólica
7. creme dental	**31.** brincadeira prazerosa
8. material escolar	**32.** sessão vespertina
9. doença cardíaca	**33.** café matutino
10. estrada férrea	**34.** festa noturna
11. produto fabril	**35.** problemas estomacais
12. sintoma febril	**36.** gesto amoroso
13. águas fluviais	**37.** aspecto angelical
14. era glacial	**38.** fato anual
15. remédio hepático	**39.** avaliação mensal
16. brincadeira infantil	**40.** liquidação semestral
17. bebida láctea	**41.** instinto canino
18. brilho lunar	**42.** artista circense
19. época natalina	**43.** batalha naval
20. tarde primaveril	**44.** pelo nasal
21. linguiça suína	**45.** pensamento monstruoso
22. carne bovina	**46.** festa junina
23. cordão umbilical	**47.** faixa etária
24. lenda urbana	**48.** rua lateral

Jogo da locução adjetiva

① Raios **de sol** é o mesmo que raios...	② Amor **de mãe** é o mesmo que amor...	③ Força **de leão** é o mesmo que força...	④ Abraço **de pai** é o mesmo que abraço...
⑤ União **de irmãos** é o mesmo que união...	⑥ Queda **de cabelos** é o mesmo que queda...	⑦ Creme **para dentes** é o mesmo que creme...	⑧ Material **de escola** é o mesmo que material...
⑨ Doença **do coração** é o mesmo que doença...	⑩ Estrada **de ferro** é o mesmo que estrada...	⑪ Produto **de fábrica** é o mesmo que produto...	⑫ Sintoma **de febre** é o mesmo que sintoma...
⑬ Águas **de rio** é o mesmo que águas...	⑭ Era **do gelo** é o mesmo que era...	⑮ Remédio **para o fígado** é o mesmo que remédio...	⑯ Brincadeira **de criança** é o mesmo que brincadeira...

Jogo da locução adjetiva

17

Bebida feita **de leite** é o mesmo que bebida...

18

Brilho **da Lua** é o mesmo que brilho...

19

Época **de Natal** é o mesmo que época...

20

Tarde **de primavera** é o mesmo que tarde...

21

Linguiça **de porco** é o mesmo linguiça...

22

Carne **de boi** é o mesmo que carne...

23

Cordão **do umbigo** é o mesmo que cordão...

24

Lenda típica **da cidade** é o mesmo que lenda...

25

Alimento cheio **de sabor** é o mesmo que alimento...

26

Crosta **da Terra** é o mesmo que crosta...

27

Produto típico **do campo** é o mesmo que produto...

28

Osso **do crânio** é o mesmo que osso...

29

Passeio **de domingo** é o mesmo que passeio...

30

Energia **do vento** é o mesmo que energia...

31

Brincadeira cheia **de prazer** é o mesmo que brincadeira...

32

Sessão **da tarde** é o mesmo que sessão...

Jogo da locução adjetiva

33
Café **da manhã** é o mesmo que café…

34
Festa **de noite** é o mesmo que festa…

35
Problemas **de estômago** é o mesmo que problemas…

36
Gesto cheio **de amor** é o mesmo que gesto…

37
Aspecto **de anjo** é o mesmo que aspecto…

38
Fato de cada ano é o mesmo que fato …

39
Avaliação **do mês** é o mesmo que avaliação…

40
Liquidação **do semestre** é o mesmo que liquidação…

41
Instinto **de cão** é o mesmo que instinto…

42
Artista **de circo** é o mesmo que artista…

43
Batalha **de navio** é o mesmo que batalha…

44
Pelo **do nariz** é o mesmo que pelo…

45
Pensamento **de monstro** é o mesmo que pensamento…

46
Festa **de junho** é o mesmo que festa…

47
Faixa **de idade** é o mesmo que faixa…

48
Rua **do lado** é o mesmo que rua…

Baralho das palavras derivadas

AO EDUCADOR

O conjunto de cartas apresentado é suficiente para um grupo com até quatro participantes.

Ao promover esta brincadeira, organizar os alunos em duplas, trios ou quartetos e distribuir um conjunto de cartas para cada equipe.

O jogo consiste em formar pares de cartas: uma carta com a palavra primitiva e outra com as palavras derivadas.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em dois montes: um monte com as cartas de palavras primitivas e um monte com as cartas de palavras derivadas. Nos montes, as cartas ficam com a parte escrita virada para baixo.
3. Cada um observa se tem cartas que formam par. Se tiver, guarda os pares para o final do jogo e mantém em mãos apenas as cartas que ainda não formaram par.
4. O primeiro participante compra uma carta no monte que desejar e decide se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes precisam comprar e também descartar uma carta.
5. Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
6. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta: do monte virado para cima ou dos montes virados para baixo.
7. O jogo continua até que não haja mais cartas para comprar ou para formar par.
8. O vencedor será aquele que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

Baralho das palavras derivadas

Baralho das palavras derivadas

Baralho das palavras derivadas

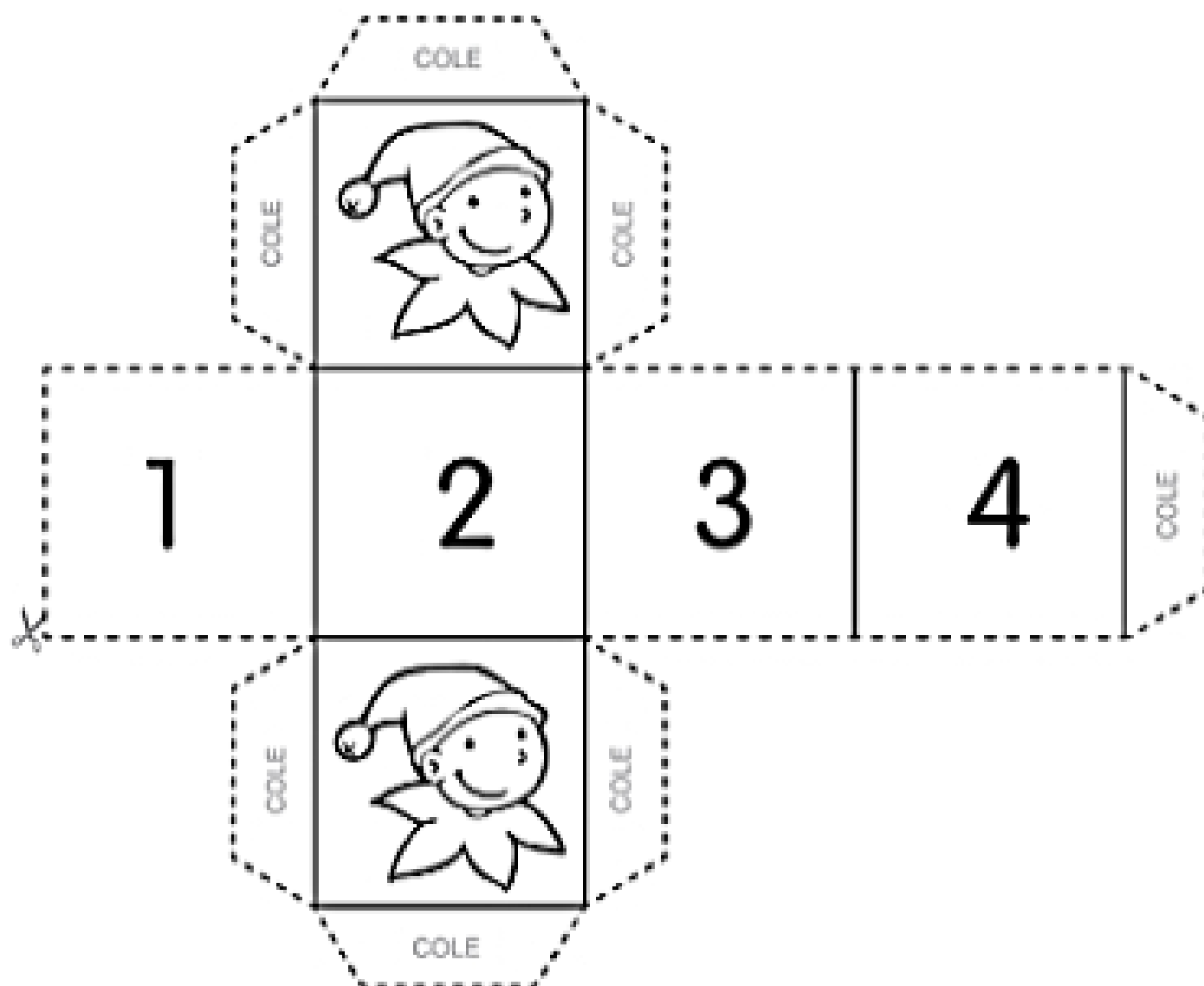
Baralho das palavras derivadas

Baralho das palavras derivadas

Trilha dos adjetivos pátrios

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Joga-se o dado para avançar o número de casas.
2. Ao parar na casa, o participante lê o nome do estado brasileiro e informa o adjetivo pátrio referente ele.
3. Se acertar, permanece na casa; se errar retorna ao ponto anterior; se tirar o coringa, joga novamente.
4. Vence o jogo quem primeiro atingir a casa de chegada.

Trilha dos adjetivos pátrios

SAÍDA	ACRE	ALAGOAS	AMAPÁ	AMAZONAS
				BAHIA
MATO GROSSO	MARANHÃO	GOIÁS	ESPÍRITO SANTO	CEARÁ
MATO GROSSO DO SUL				
MINAS GERAIS	PARÁ	PARAÍBA	PARANÁ	PERNAMBUCO
				PIAUÍ
RORAIMA	RONDÔNIA	RIO GRANDE DO SUL	RIO GRANDE DO NORTE	RIO DE JANEIRO
SANTA CATARINA				
SÃO PAULO	SERGIPE	TOCANTINS	CHEGADA	

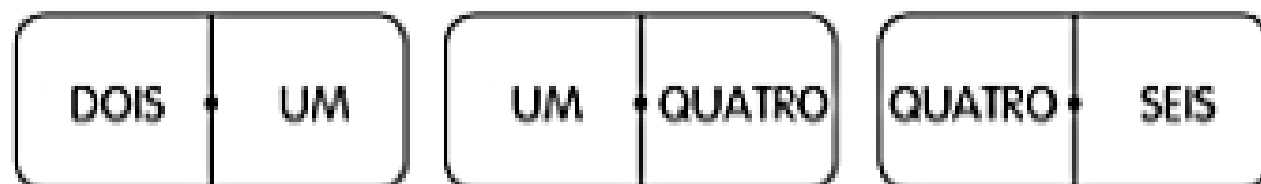
Dominó dos numerais

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos para a realização deste jogo.

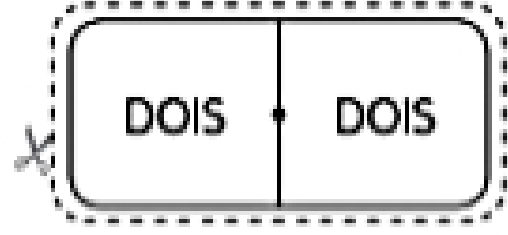
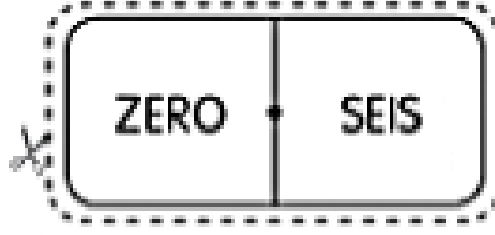
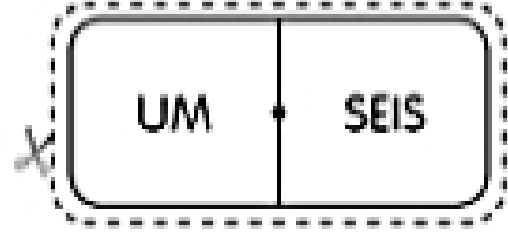
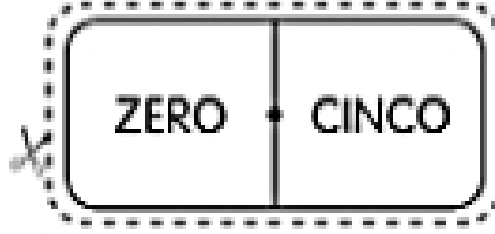
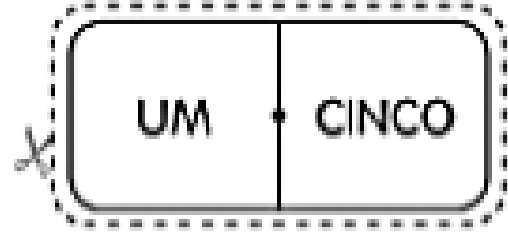
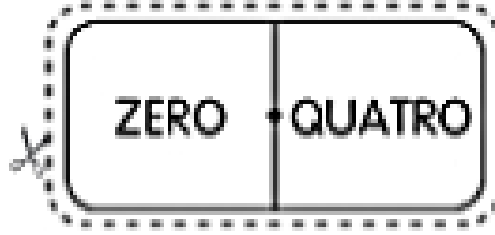
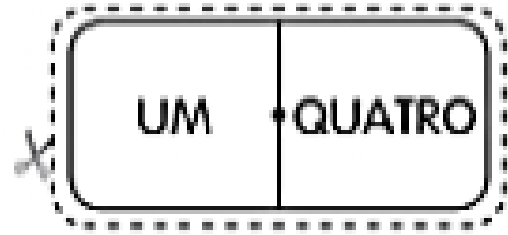
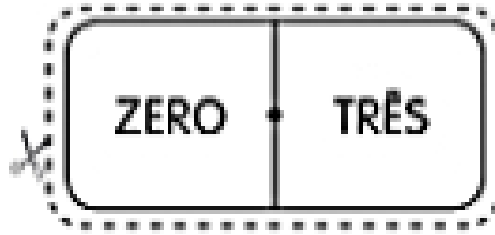
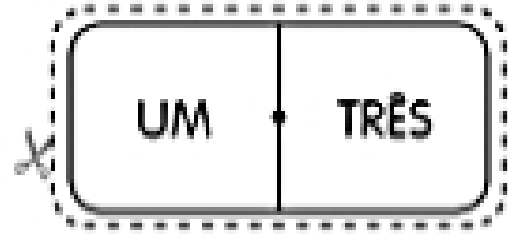
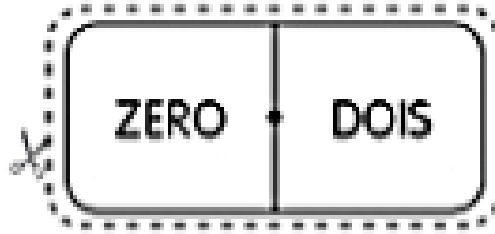
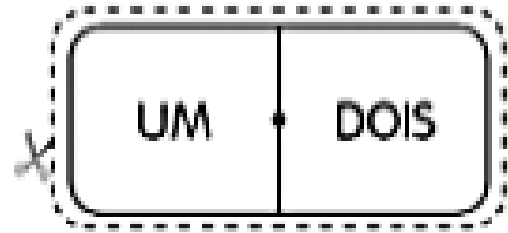
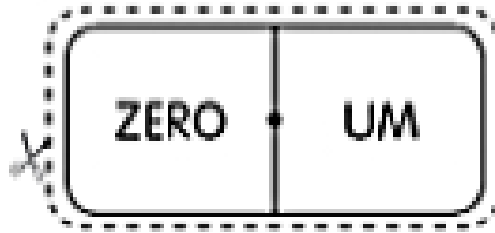
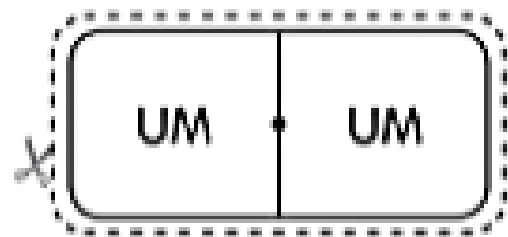
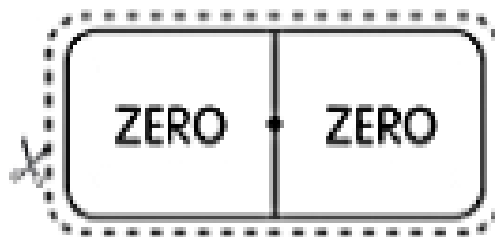
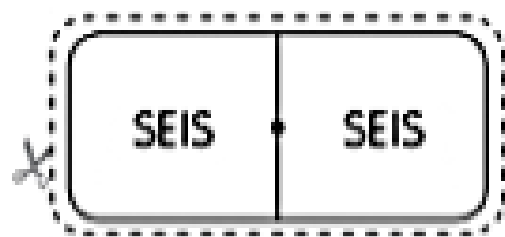
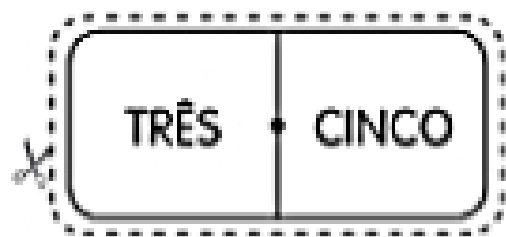
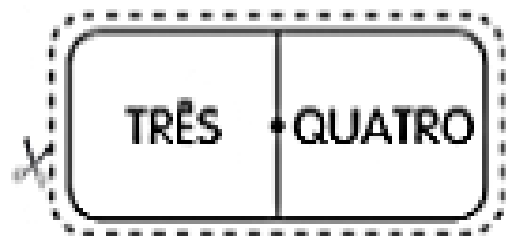
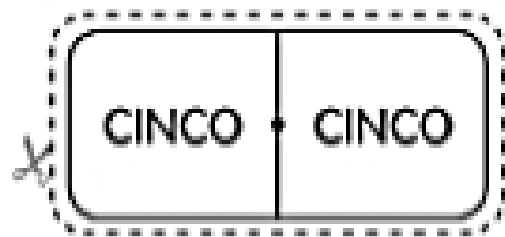
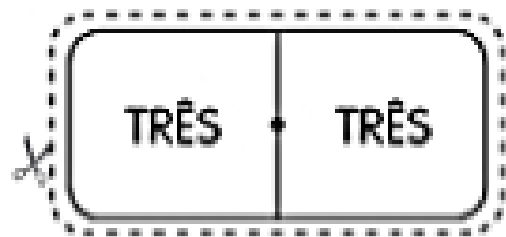
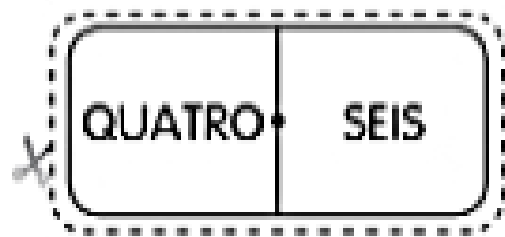
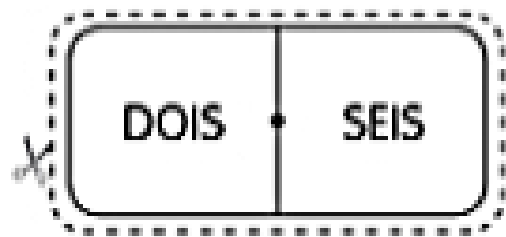
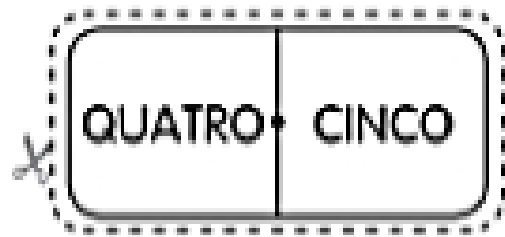
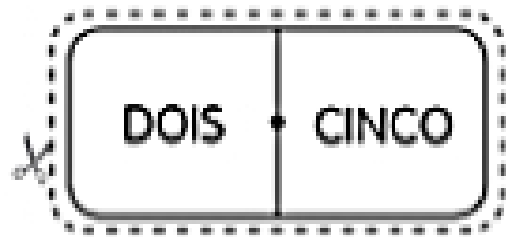
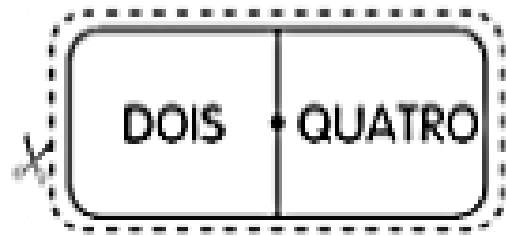
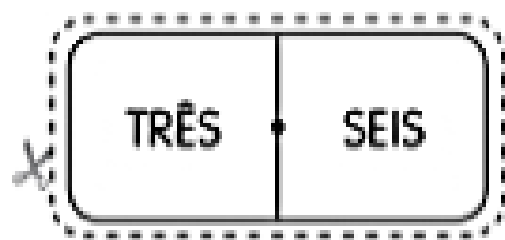
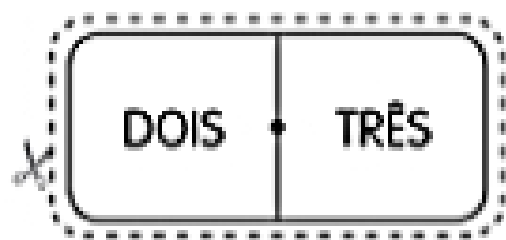
O ideal é que cada grupo tenha quatro componentes.

A forma de jogar é semelhante à do dominó comum, com a diferença de que, neste caso, no lugar de bolinhas aparecem os números por extenso.

O jogo consiste em colocar lado a lado duas peças que tenham o mesmo número expresso. Assim:

Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha o mesmo número indicado em uma das extremidades.
6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
7. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças ou, no caso de impasse (jogo fechado), aquele que tiver menos peças nas mãos.

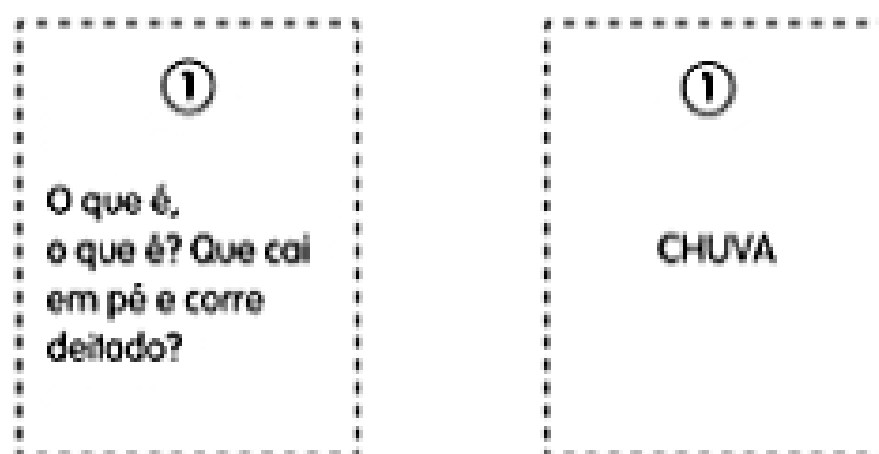
No final, para conservar as peças, orientar os alunos de cada grupo a guardá-las em um envelope, pois a perda de uma única peça inviabilizará todo o jogo.

Dominó dos numerais

Dominó dos numerais

Jogo da memória: adivinhas

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos, contendo cinco participantes.

O jogo consiste em encontrar o par correspondente: uma carta com a adivinha e a outra com a resposta. Assim:

①	①
O que é, o que é? Que cai em pé e corre deitado?	CHUVA

Regras do jogo

1. O grupo decide qual será a ordem de jogada de cada participante.
2. Formam-se dois grupos de cartas viradas para baixo: do lado direito da mesa ficam as cartas de perguntas, e do lado esquerdo, as cartas de respostas.
3. O primeiro participante vira uma carta do monte das cartas de perguntas e lê para os colegas. Todos do grupo conversam e concluem qual é a resposta da adivinha.
4. Em seguida, o mesmo participante vira uma carta do monte de respostas. Se a carta for a que responde a adivinha, fica com elas. Se não for, devolve ambas à mesa. Os próximos participantes farão o mesmo.
5. O jogo continua até que não haja mais cartas sobre a mesa.
6. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

Jogo da memória: adivinhas

1 O que é, o que é? Que cai em pé e corre deitado?	1 CHUVA	2 O que é, o que é? Que pode ser de ferro, de cereal ou de chocolate?	2 BARRA
3 O que é, o que é? Que não tem pé e corre; tem leito e não dorme?	3 RIO	4 O que é, o que é? Que tem coroa, mas não é rei, tem espinho, mas não é flor?	4 ABACAXI
5 O que é, o que é? Que nasce grande e morre pequeno?	5 LÁPIS	6 O que é, o que é? Que o gafanhoto traz na frente e a pulga atrás?	6 A SÍLABA "GA"
7 O que é, o que é ? Que tem barba e não tem queixo; tem dente e não tem boca?	7 ALHO	8 O que é, o que é? Que é céu, mas não tem estrelas?	8 CÉU DA BOCA

Jogo da memória: adivinhas

(9) O que é, o que é? Que quanto mais cresce, menos se vê?	(9) ESCURIDÃO	(10) O que é, o que é? Que quanto mais se tira, maior fica?	(10) BURACO
(11) O que é, o que é? Que o urubu tem na frente e atrás?	(11) A LETRA "U"	(12) O que é, o que é? Que quanto mais se perde mais se tem?	(12) SONO
(13) O que é, o que é? Que devemos usar sobre o pé?	(13) O ACENTO	(14) O que é, o que é? Que quem tem procura, quem não tem não quer?	(14) PULGA
(15) O que é, o que é? Que sem ele não tem pão. Some no inverno, aparece no verão?	(15) O TIL	(16) O que é, o que é? Que corre pela casa toda e dorme em pé?	(16) VASSOURA

Jogo da memória: adivinhas

(17) O que é, o que é? Que não tem cabeça nem cabelo, mas quando envelhece fica careca?	(17) PNEU	(18) O que é, o que é? Que o bombeiro vive dizendo?	(18) — É FOGO!
(19) O que é, o que é? Que mamãe tem dois, titia tem um e vovó não tem nenhum?	(19) A LETRA "A"	(20) O que é, o que é? Que acontece todo fim de mês?	(20) COMEÇA OUTRO
(21) O que é, o que é? Que tem no final de filme?	(21) A LETRA "E"	(22) O que é, o que é? Que tem oito letras e tirando quatro ainda ficam oito?	(22) BISCOITO
(23) O que é, o que é? Que nunca passa e está sempre na frente?	(23) O FUTURO	(24) O que é, o que é? Que tem asas mas não voa, tem bico mas não é ave?	(24) BULE

Jogo da memória: adivinhas

25 O que é, o que é? Que mais pesa no mundo?	25 A BALANÇA	26 O que é, o que é? Que é meu, mas meus amigos usam mais do que eu?	26 MEU NOME
27 O que é, o que é? Que está no início da rua, no fim do mar e no meio da cara?	27 A LETRA "R"	28 O que é, o que é? Que se passar diante do Sol não faz sombra?	28 VENTO
29 O que é, o que é? Que o zero disse para o oito?	29 — QUE CINTO MANEIRO!	30 O que é, o que é? Que a zebra disse para o mosquito?	30 — VOCÊ ESTÁ NA MINHA LISTA NEGRA!
31 O que é, o que é? Que o nadador faz para bater o recorde?	31 NADA	32 O que é, o que é? Que tem raiz, mas não é planta, tem esmalte, mas não é unha?	32 DENTE

Jogo da memória: adivinhas

(33) O que é, o que é? Que pode ser verde, mas não é planta; fala, mas não é gente?	(33) PAPAGAIO	(34) O que é, o que é? Que mesmo cortado fica do mesmo tamanho?	(34) BARALHO
(35) O que é, o que é? Que tem cabeça, mas não sabe pensar e se fica de cabeça quente pega fogo?	(35) FÓSFORO	(36) O que é, o que é? Que é feito para comer, mas ninguém come?	(36) GARFO, COLHER
(37) O que é, o que é? Que a formiga tem maior que a vaca?	(37) O NOME	(38) O que é, o que é? Que eu não tenho, todos têm dois e você tem um?	(38) A LETRA "O"
(39) O que é, o que é? Que anda com os pés na cabeça?	(39) PIOLHO	(40) O que é, o que é? Que fica molhada quando está secando?	(40) TOALHA

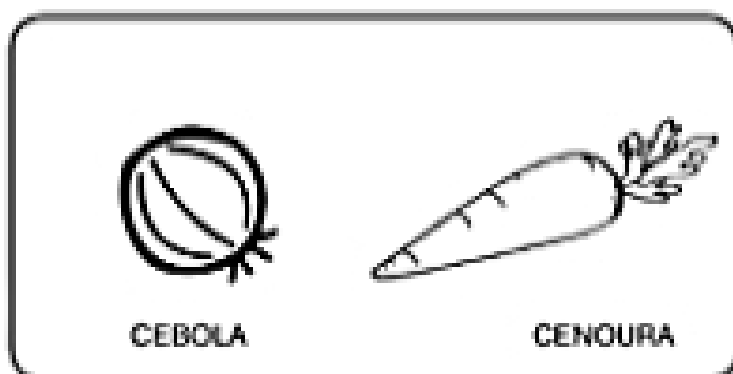
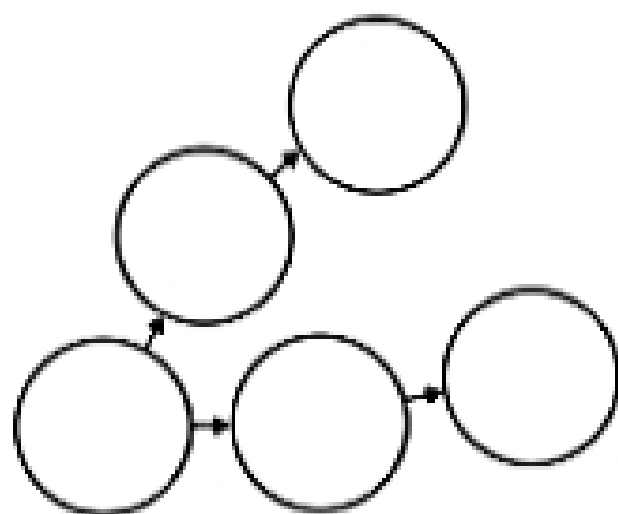
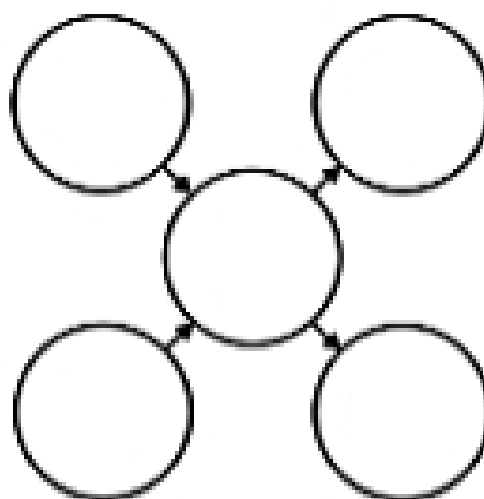
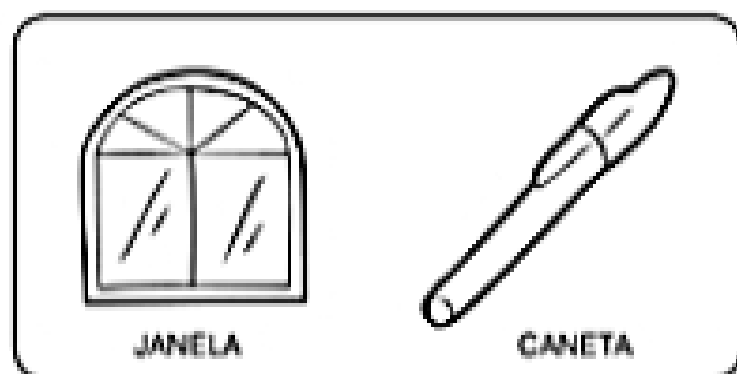
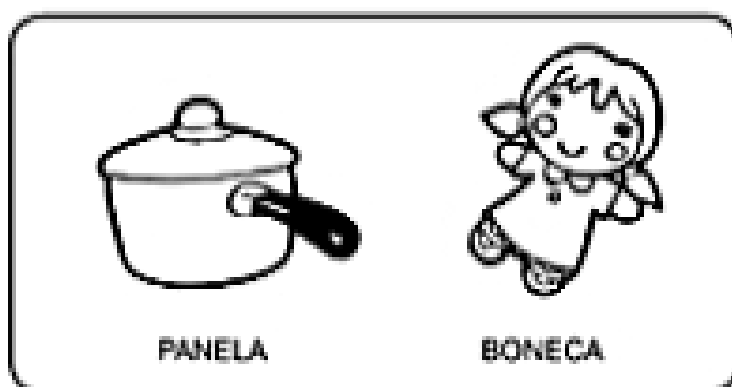
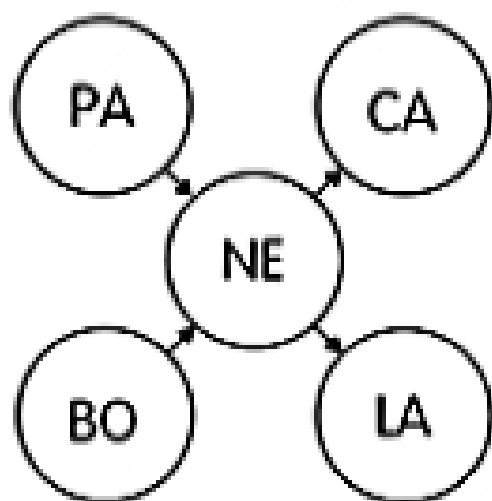
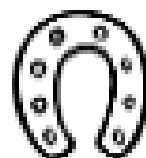
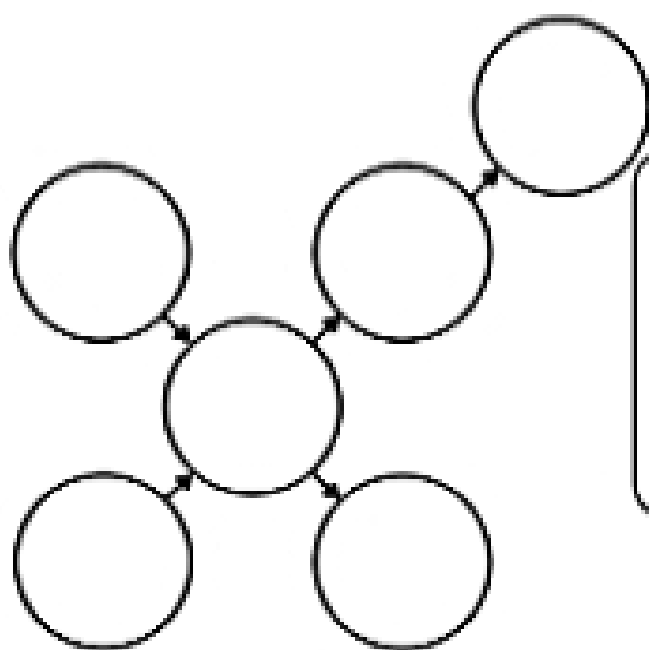
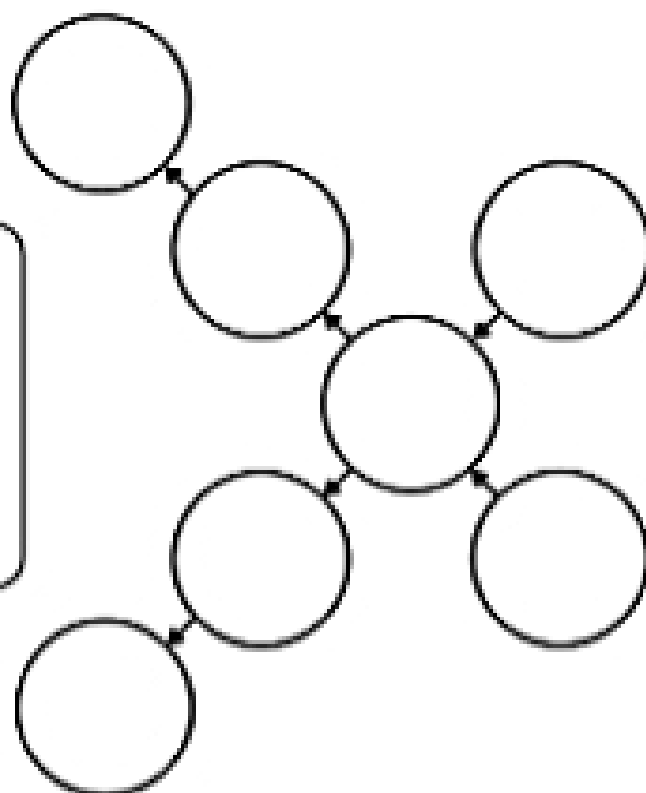
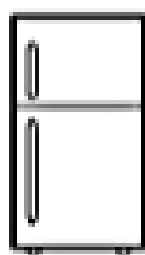
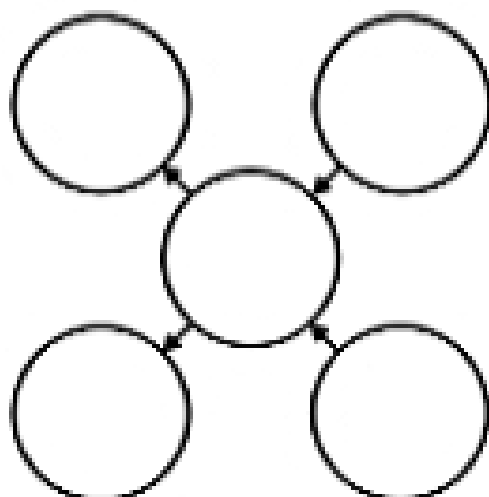
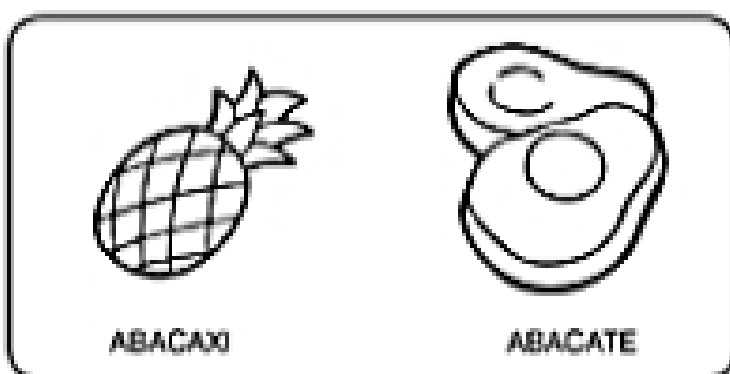
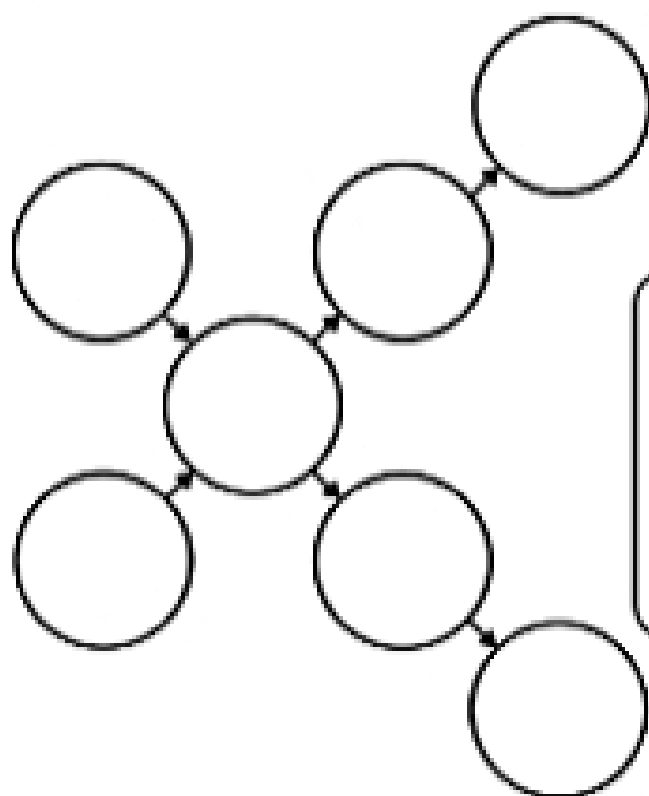
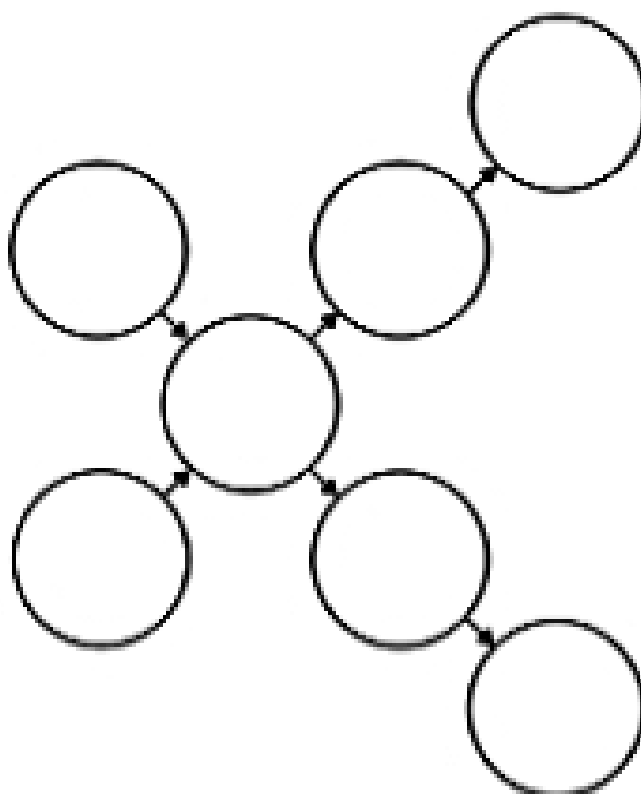
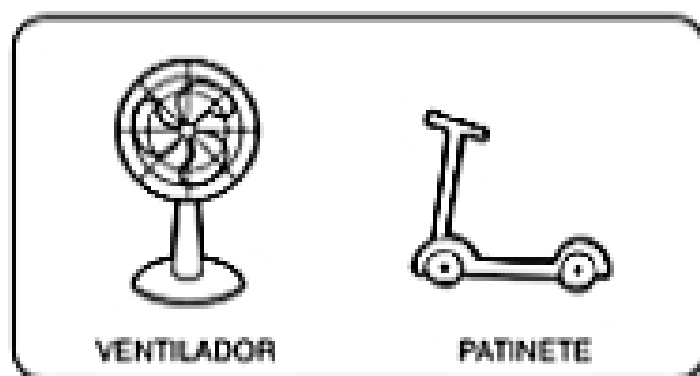
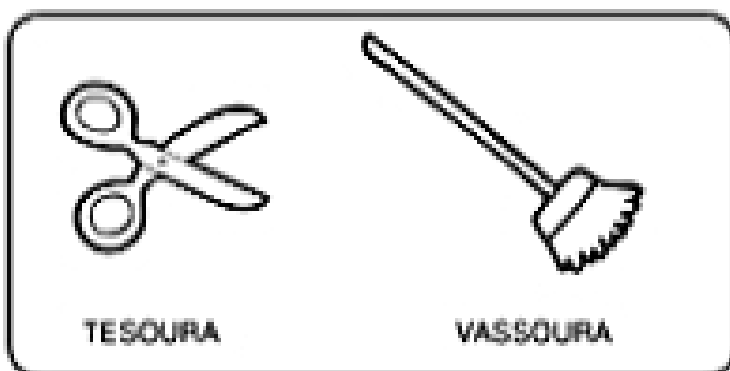
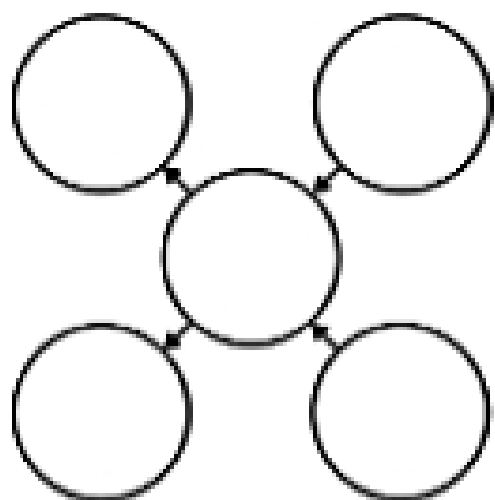
Acróstico

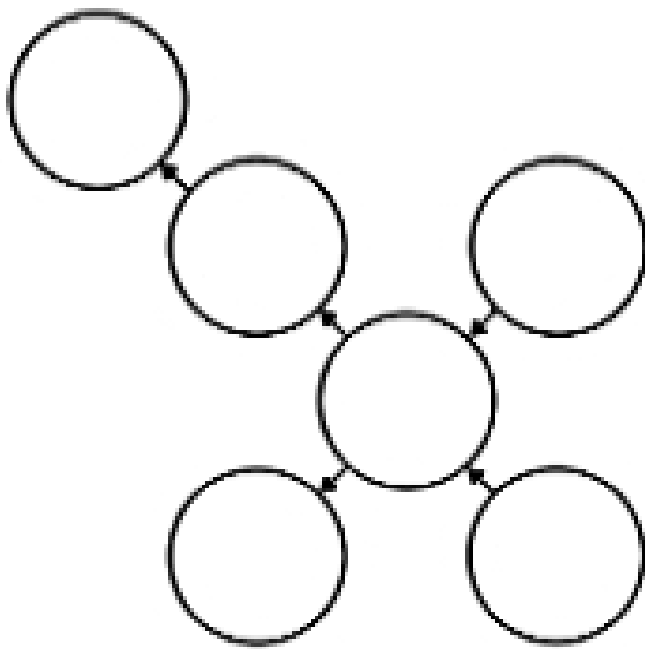
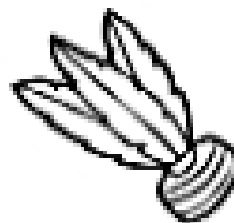
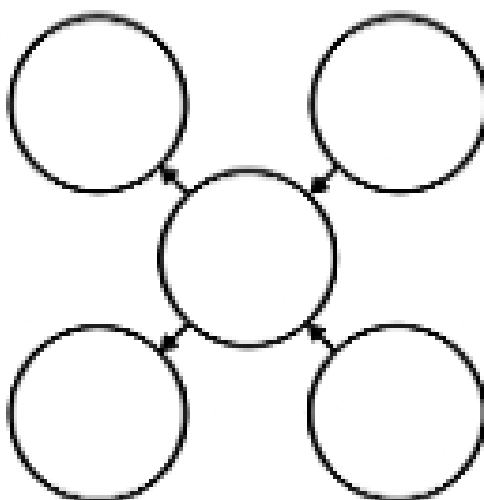
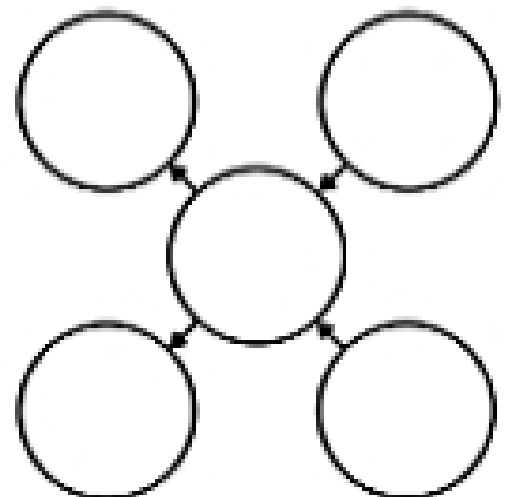
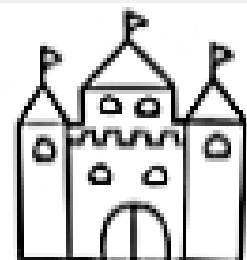
O acróstico é um tipo de poema feito com as letras iniciais das palavras.

Meiga
Amiga
Risonha
Inteligente
Amorosa

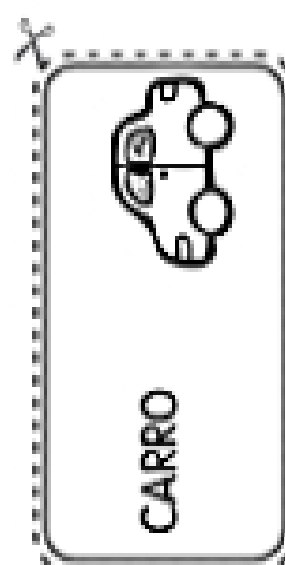
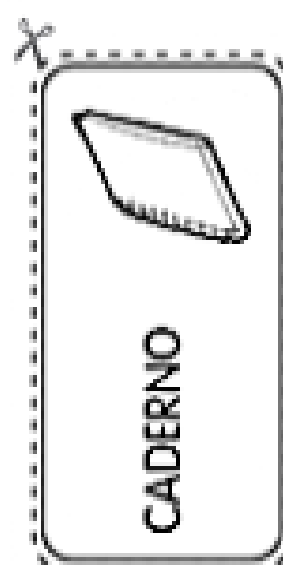
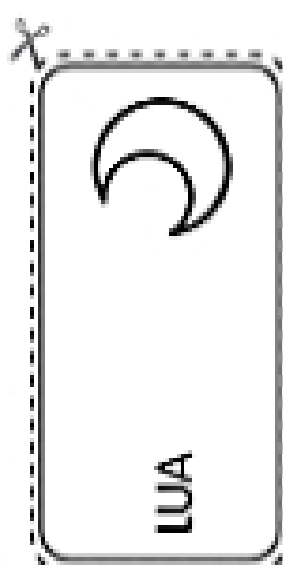
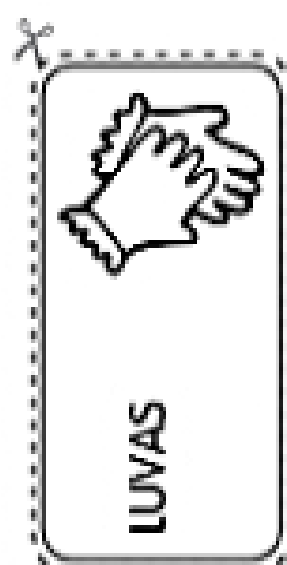
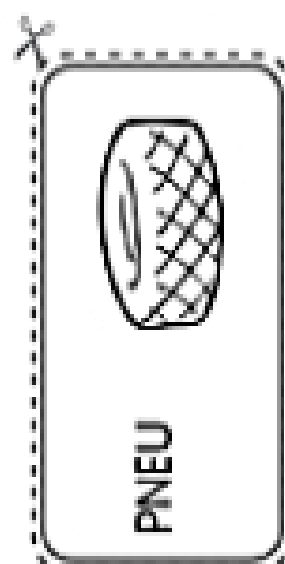
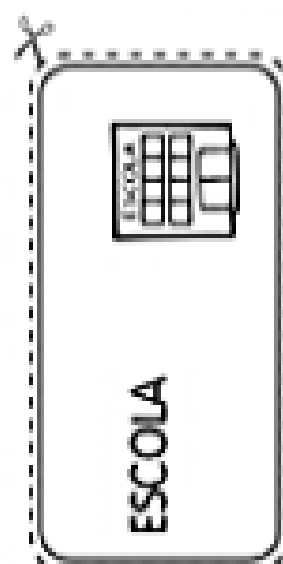
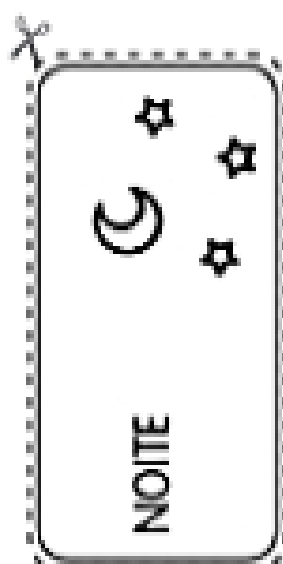
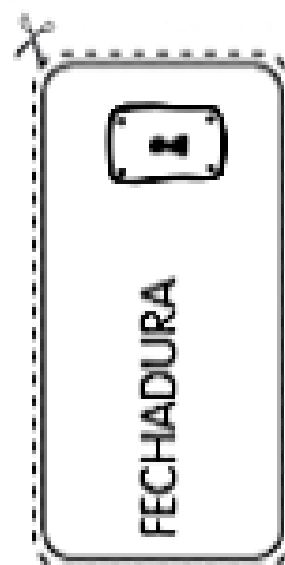
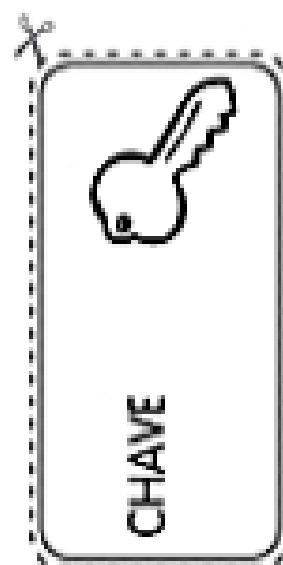
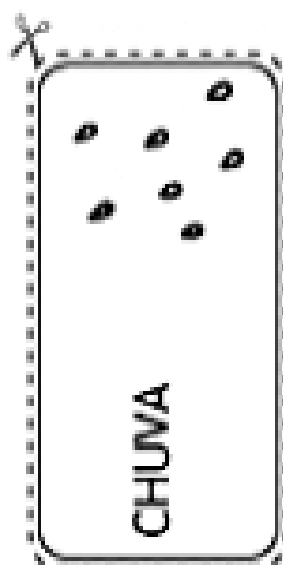
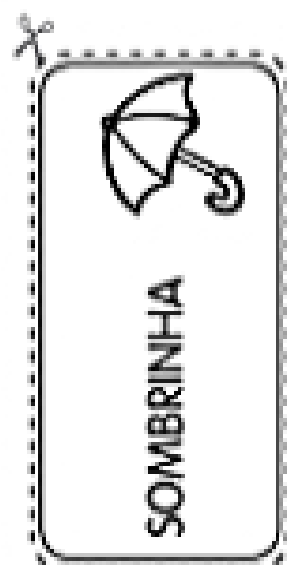
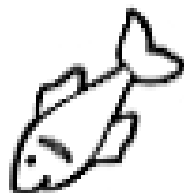
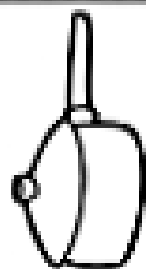
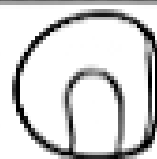
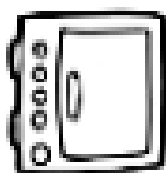
Escolha uma palavra e faça um acróstico. Pode ser o seu nome, o nome de um parente, de um amigo... de quem você quiser.

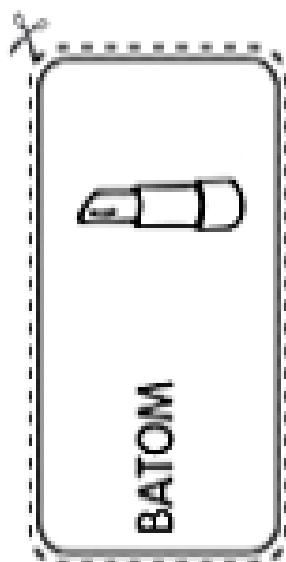
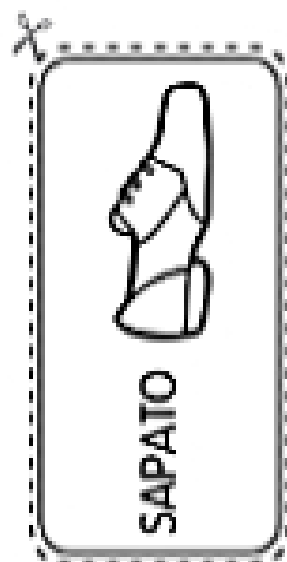
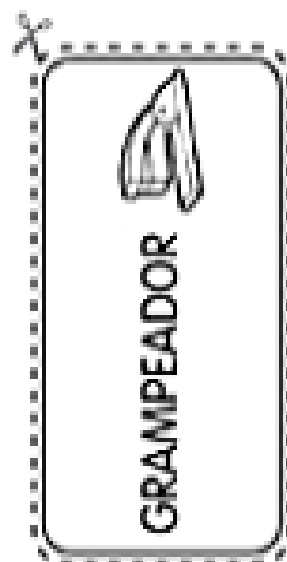
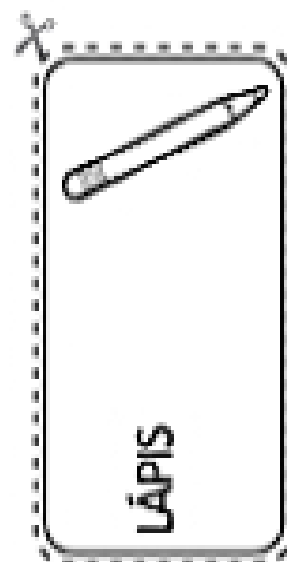
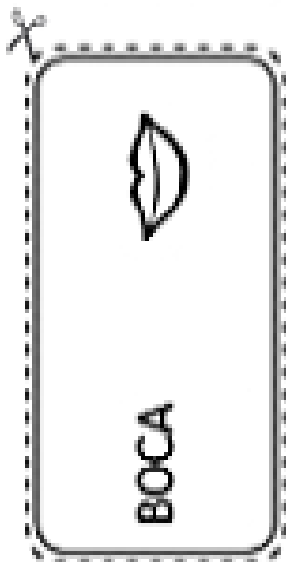
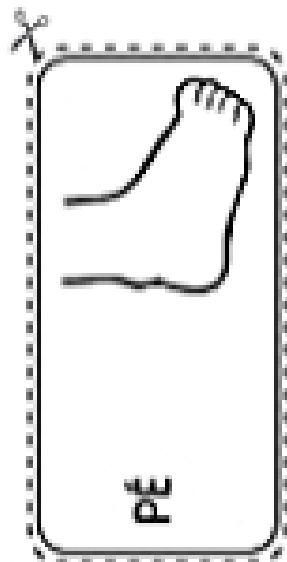
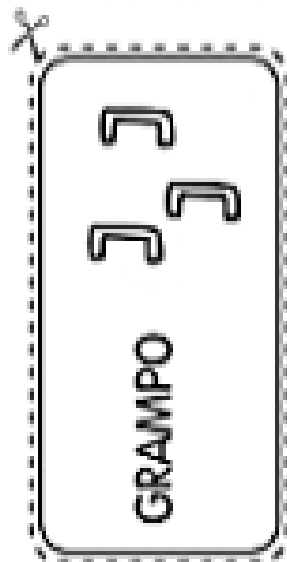
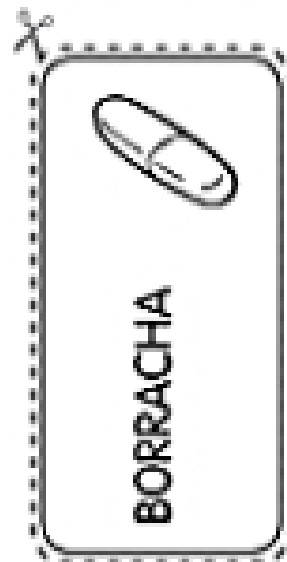
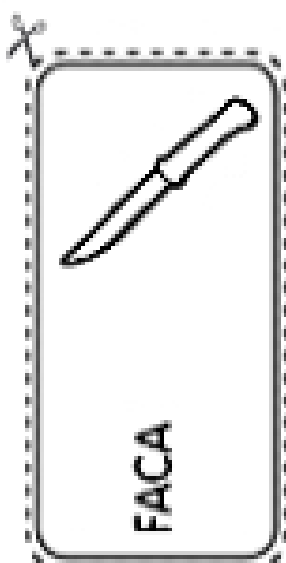
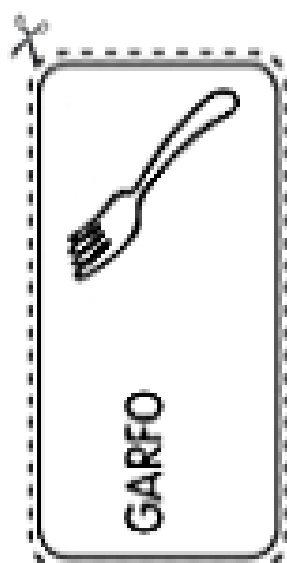
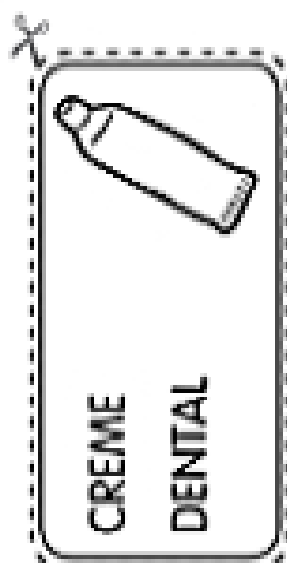
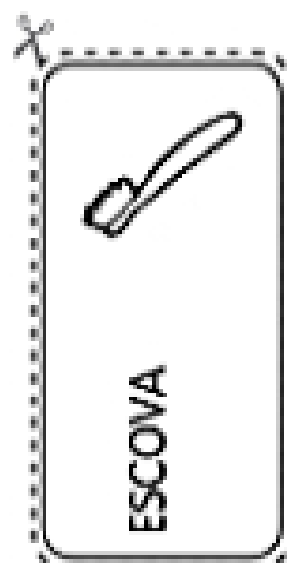
Jogo da separação silábica

Separe as sílabas e distribua-as nos círculos, conforme o modelo.

Jogo da separação silábica

Jogo da separação silábica

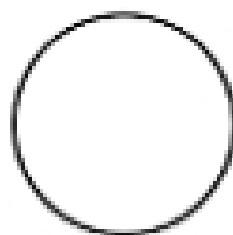
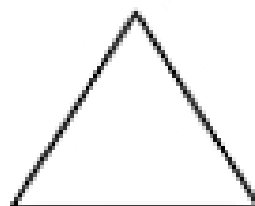
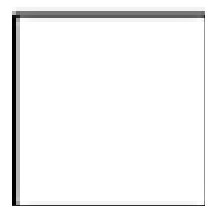
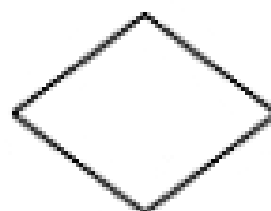
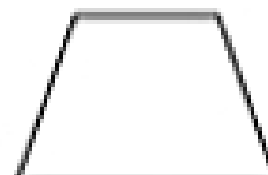
Jogo da separação silábica

Lembra o quê?: substantivos

AO EDUCADOR

Para jogar, os alunos deverão encontrar os pares, da mesma maneira que no jogo da memória.

Lembra o quê?: substantivos

Lembra o quê?: substantivos

Lembra o quê?: substantivos

Trilha geométrica

AO EDUCADOR

Previamente, leve os alunos a identificar e se familiarizar com as seguintes figuras geométricas:

Regras do jogo

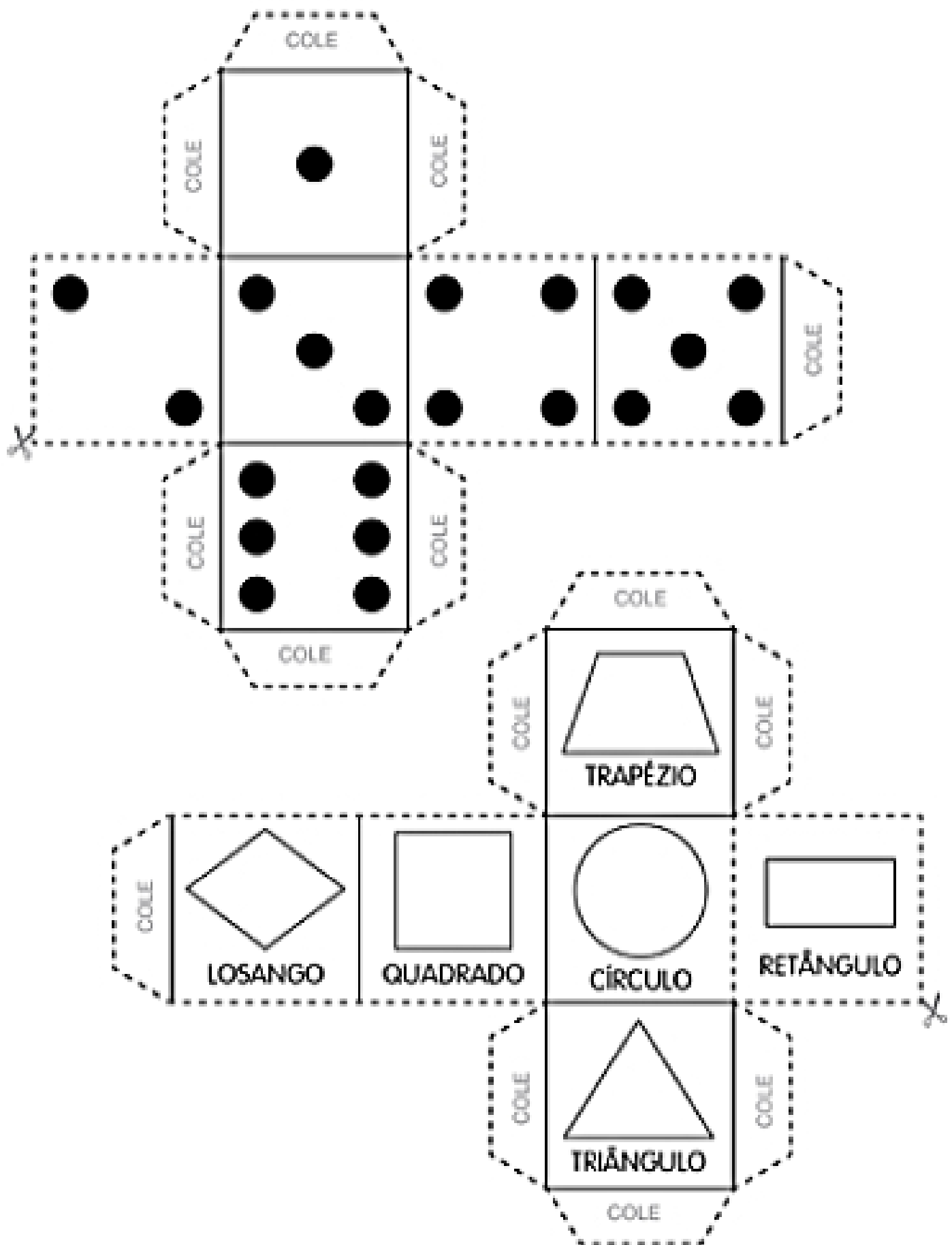
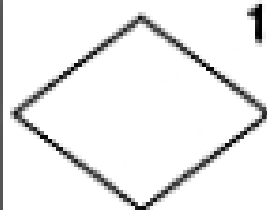
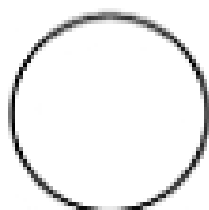
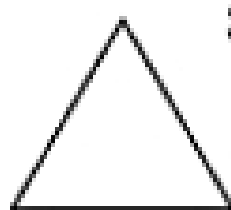
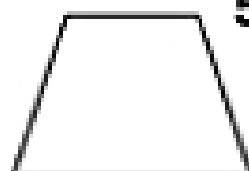
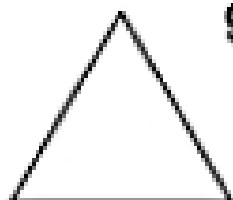
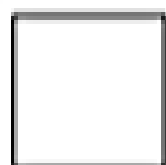
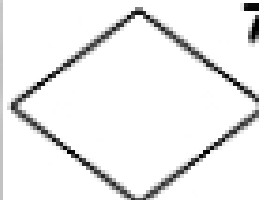
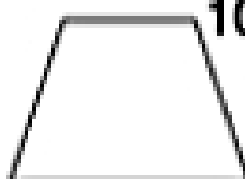
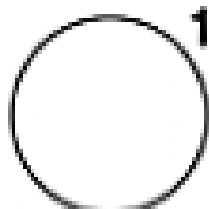
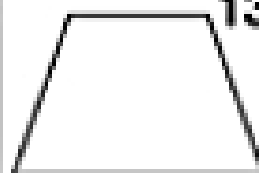
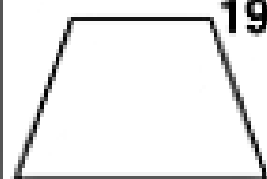
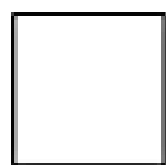
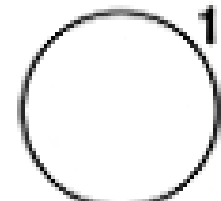
1. Decide-se a ordem de jogada de cada participante.

2. O primeiro participante lança o dado numérico, avança o número de casas sorteado e observa a figura geométrica presente na casa em que parou.

3. Em seguida, lança o dado geométrico, que deve sortear a mesma figura geométrica que aparece na casa em que o marcador está parado.

4. Se o participante não acertar, ele pode tentar novamente (duas tentativas por rodada). Se errar na segunda tentativa, volta duas casas.

5. Vence o jogo o primeiro participante que atingir a área de chegada.

Trilha geométrica

Trilha geométrica

Trilha da multiplicação

1. Chame dois colegas para jogar.

Saída

⑤ 3x9	④ 6x6	③ 5x9	② 4x8	① 3x7

⑥ Avance para a casa 8.

2. Cada um joga o dado e avança o número de casas sorteado.

⑦ 4x7	⑧ 5x7	⑨ 6x5	⑩ 3x8	⑪ 4x9

3. Ao chegar à casa sorteada, o participante deve resolver a operação proposta.

⑫ Volte para a casa 9.

⑰ 7x8	⑯ 9x9	⑮ 3x6	⑭ 6x7	⑬ 5x8

⑱ Avance para a casa 20.

4. Se errar, terá de voltar 2 casas.

⑲ 8x8	⑳ 8x6	㉑ 9x8	㉒ 7x7	Chegada

Procurando os números

AO EDUCADOR

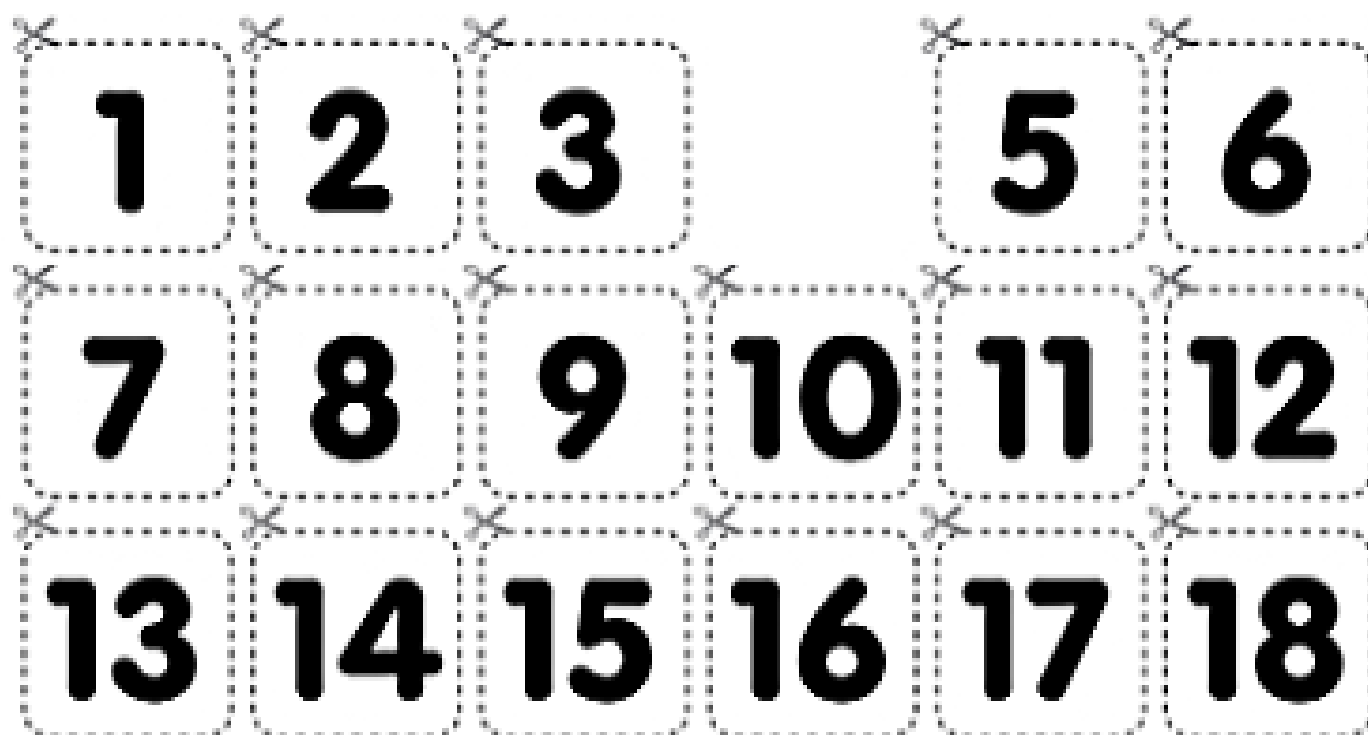
Desafiar os alunos a escolher números que completem cada tabela e que, somados na vertical ou na horizontal, o resultado seja **20**.

Reproduzir a tabela abaixo e mostrar aos alunos como a soma dos algarismos é sempre **20**, tanto na vertical como na horizontal.

Observação: O aluno não poderá repetir nenhum algarismo.

6	3	11
9	10	1
5	7	8

Há diferentes possibilidades de resposta para cada cartela.

Procurando os números

1		3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

Procurando os números

1	2		4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

Procurando os números

1 2 3 5 6

7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18

Procurando os números

1	2	3	4	5	
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

Procurando os números

1	2	3	4	5	6
	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

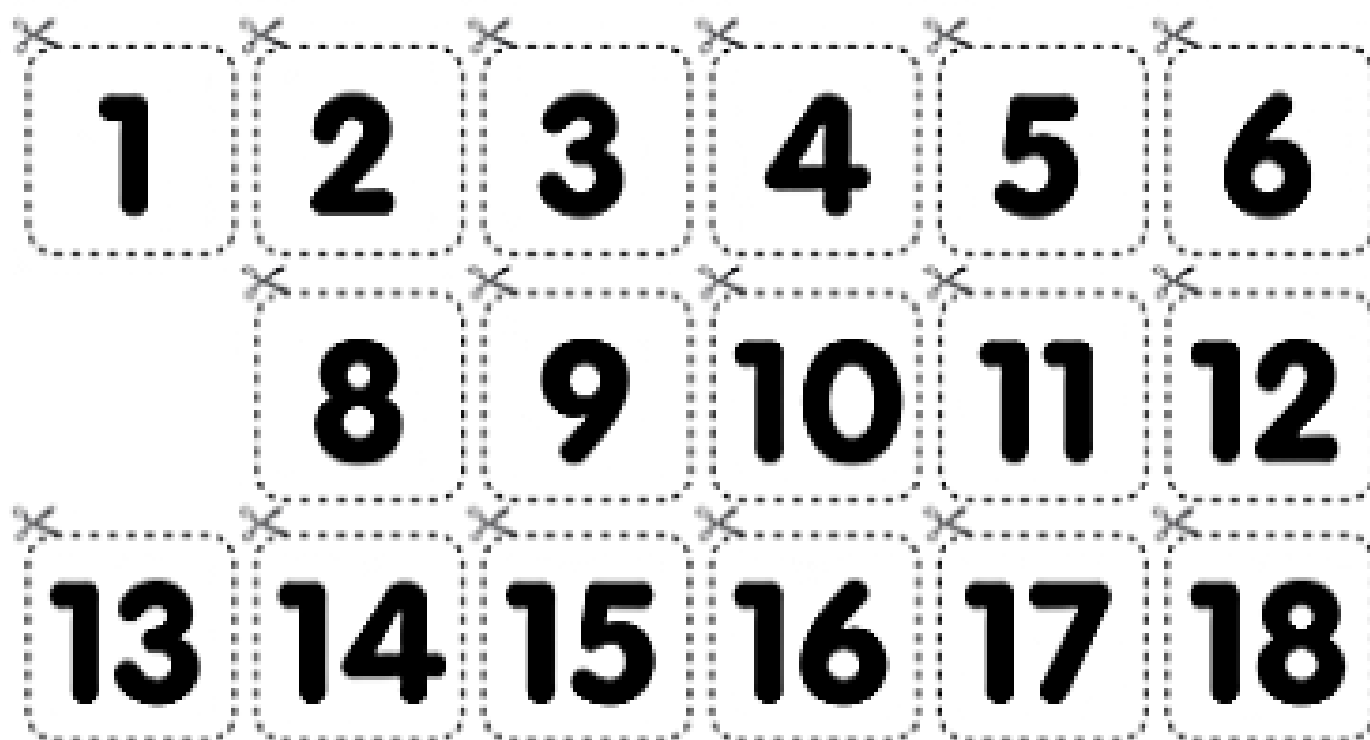
Procurando os números

1	2	3	4	5	6
7	8		10	11	12
13	14	15	16	17	18

Procurando os números

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10		12
13	14	15	16	17	18

Procurando os números

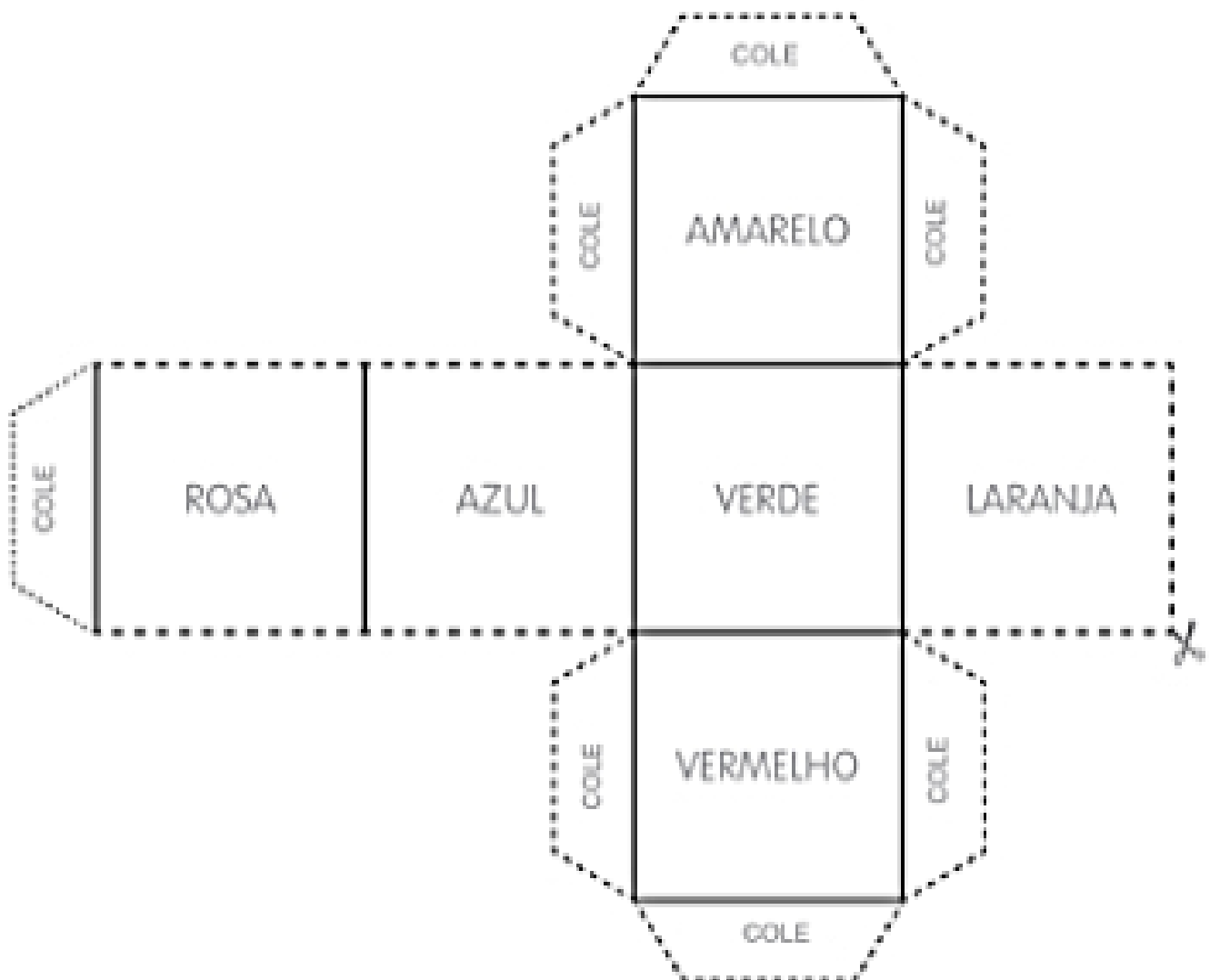
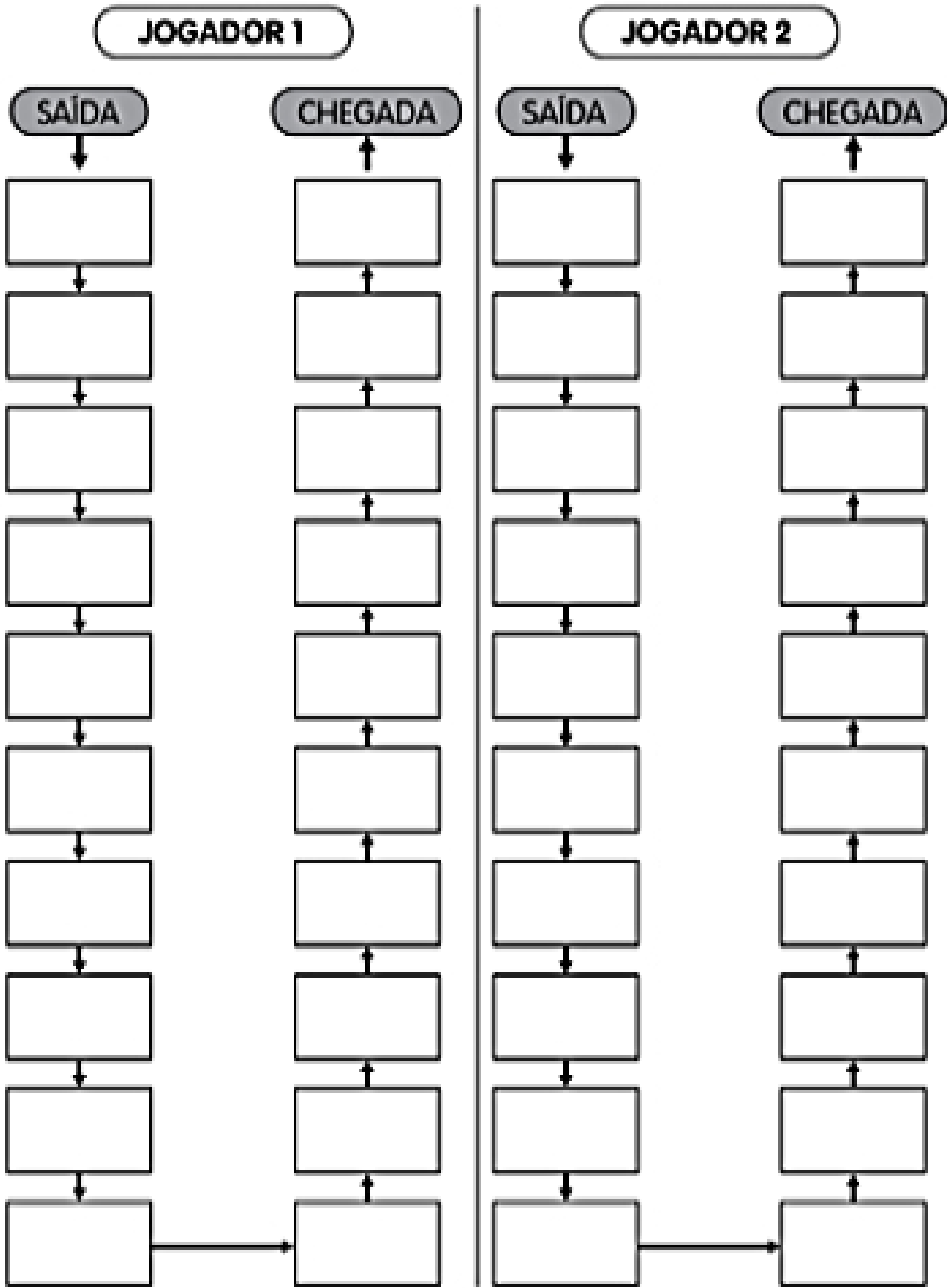
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14		16	17	18

Batalha das cores

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas para jogar.

Orientá-los a pintar o dado nas cores indicadas antes de montá-lo.

Em seguida, na sua vez, cada participante lança o dado e pinta o primeiro quadrinho com a mesma cor sorteada. Depois, passa a vez.

Na próxima rodada, o aluno só poderá pintar o próximo quadrinho se a cor sorteada for diferente da cor do quadrinho anterior e assim sucessivamente. O componente da dupla que primeiro colorir toda a trilha é o vencedor.

Batalha das cores

Bingo dos números pares

AO EDUCADOR

Distribuir a cartela abaixo aos alunos e solicitar que a preencham com 9 números pares no universo do 2 ao 100. Não se podem repetir números na cartela.

Depois, sortear aleatoriamente os números. O primeiro aluno que tiver todos os números sorteados é o vencedor.

Promover várias rodadas.

Bingo dos números pares

Marcadores para a cartela:

Bingo dos números ímpares

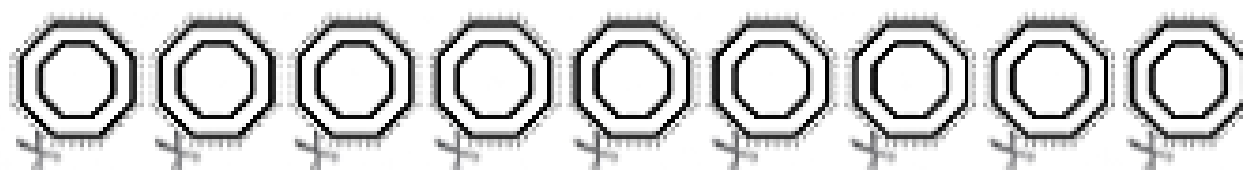
AO EDUCADOR

Distribuir a cartela abaixo aos alunos e solicitar que a preencham com 9 números ímpares no universo do 1 ao 99. Não se podem repetir números na cartela.

Depois, sortear aleatoriamente os números. O primeiro aluno que tiver todos os números sorteados é o vencedor.

Promover várias rodadas.

Bingo dos números ímpares

Marcadores para a cartela:

Baralho do par ou ímpar

AO EDUCADOR

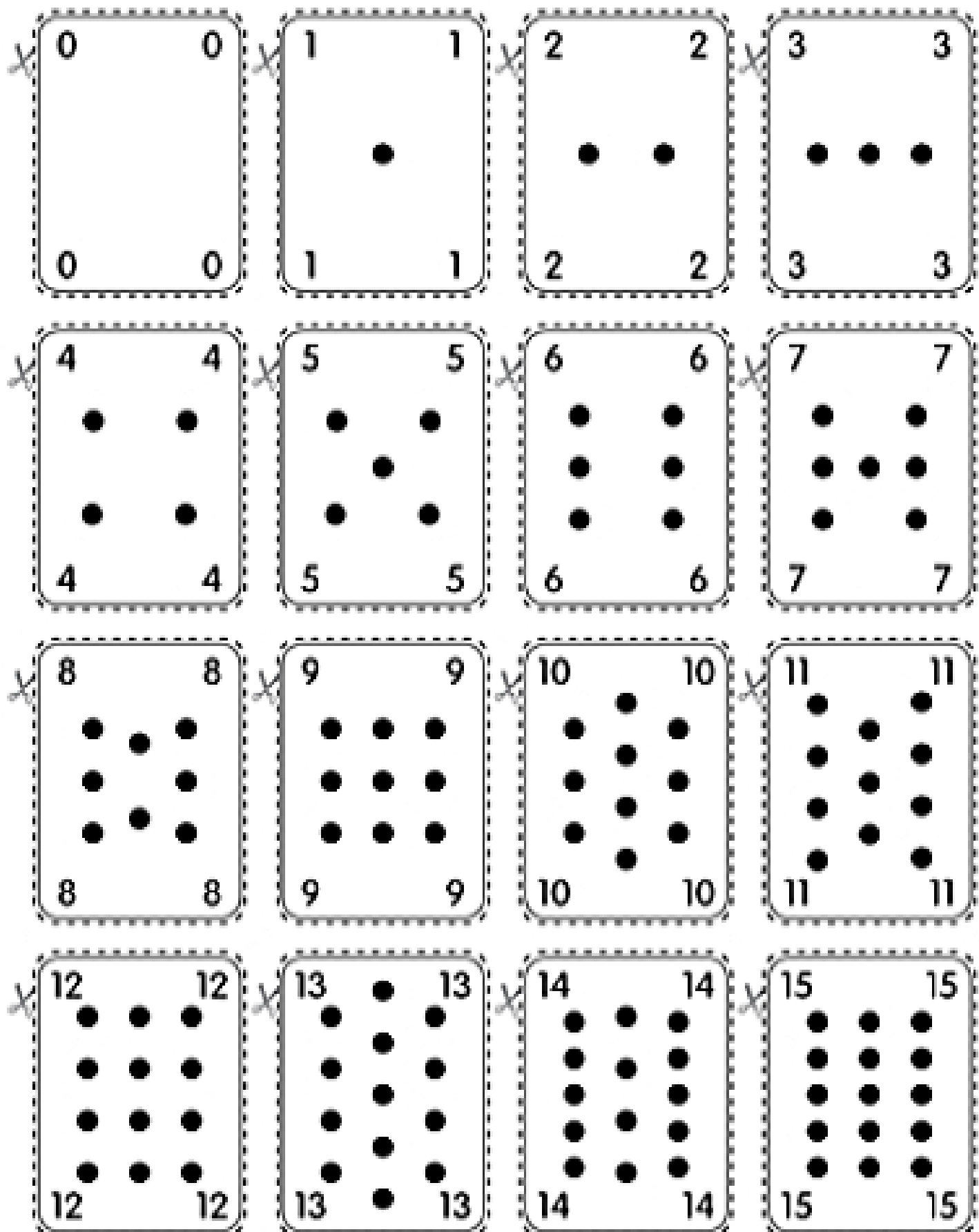
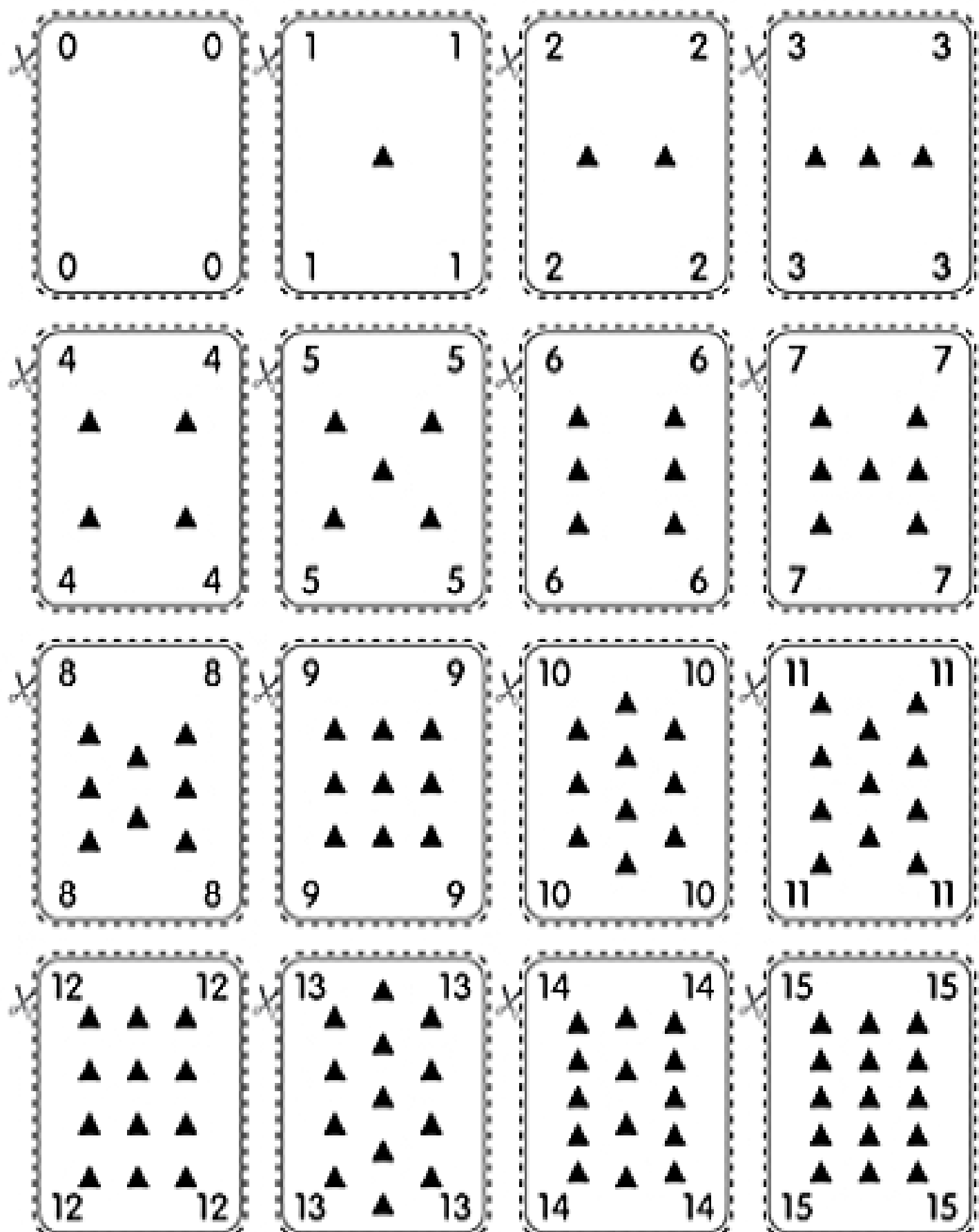
Organizar os alunos em trios para a realização desta atividade.

O objetivo do jogo consiste em ir formando pares de cartas que, somadas, resultem em um número par ou em um número ímpar.

Antes de começar a partida, os alunos deverão decidir se a partida será para obtenção de números "pares" ou de números "ímpares".

Regras do jogo

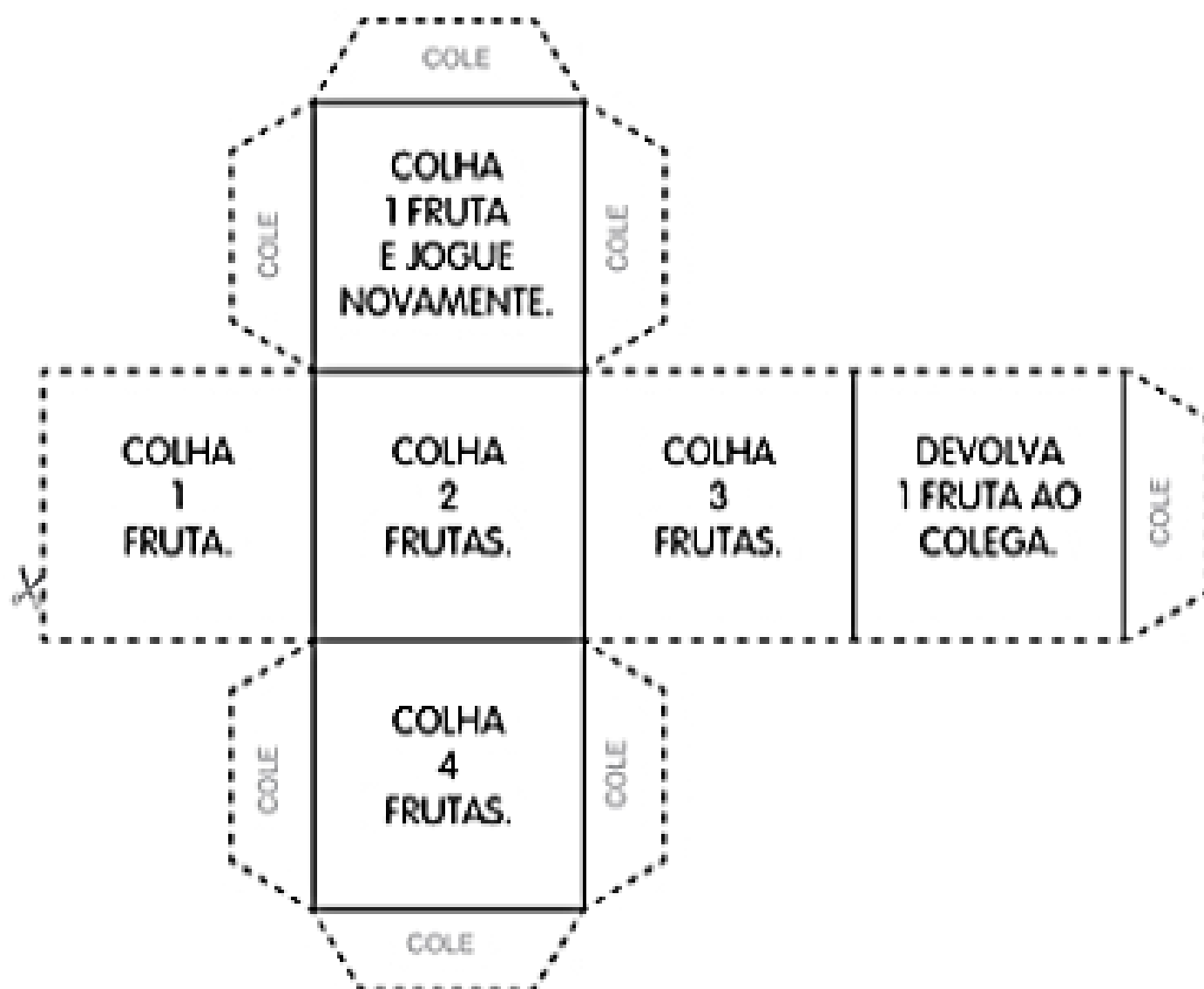
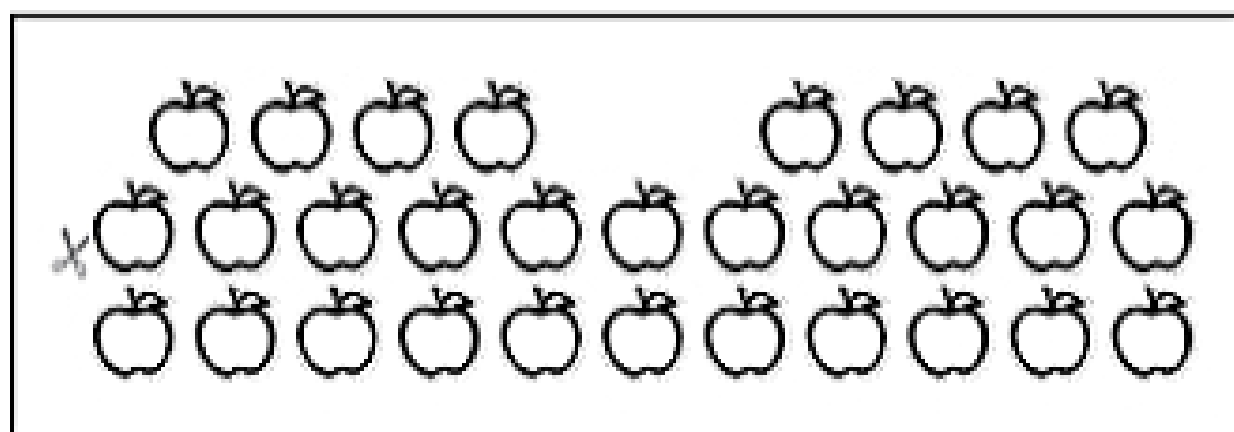
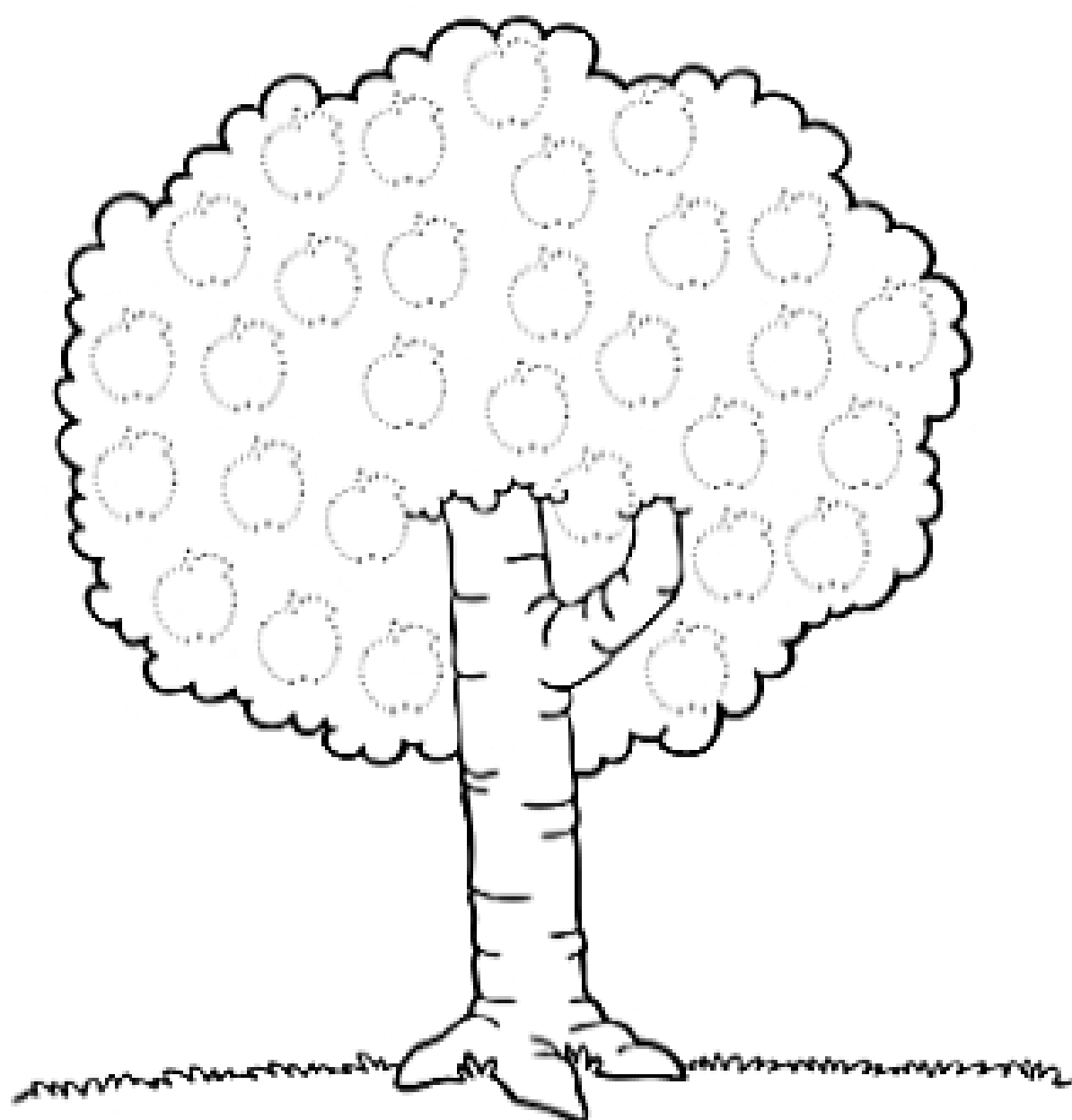
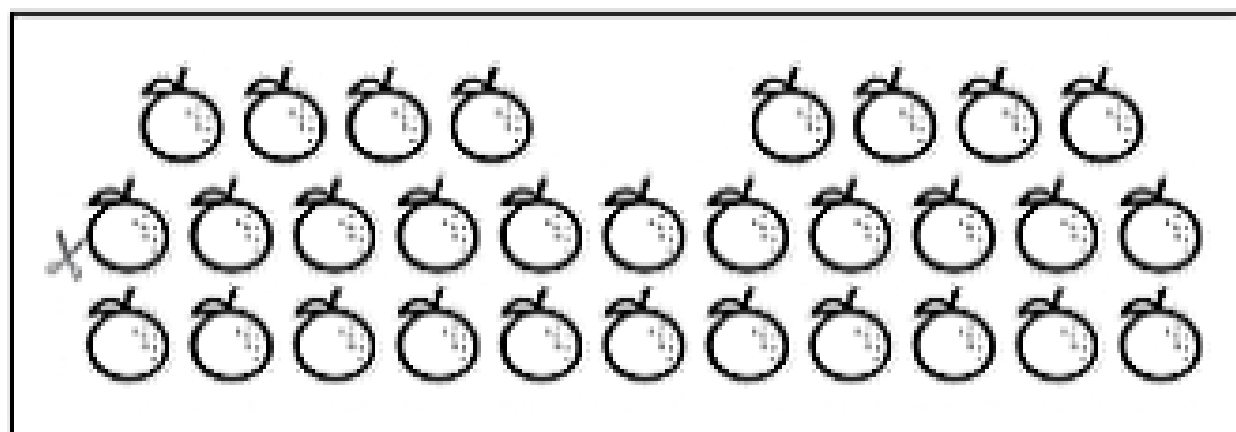
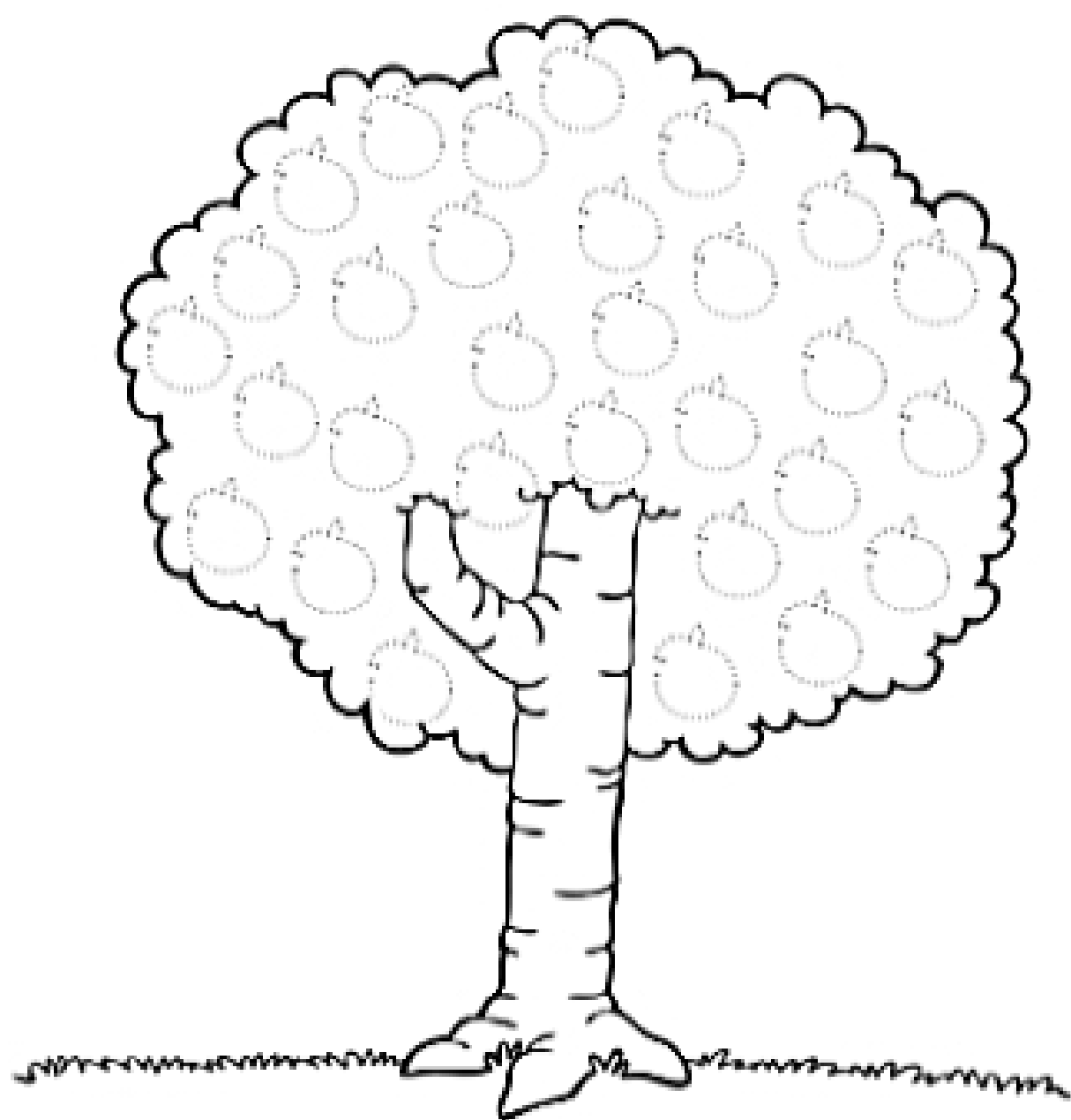
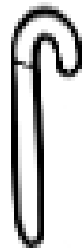
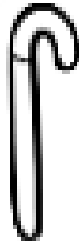
1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante e se a partida é referente a números pares ou ímpares.
2. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em um monte com a parte escrita virada para baixo.
3. Cada um observa se a soma de duas de suas cartas resultam em um número par ou ímpar, conforme ficou estabelecido antes do início da partida.
4. Os participantes vão guardando os pares de carta para contagem no final da partida, mantendo em mãos apenas as cartas que ainda não formaram par.
5. O primeiro participante compra uma carta no monte que desejar e decide se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes precisam comprar e também descartar uma carta.
6. Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
7. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta.
8. O jogo continua até que não haja mais cartas.
9. O vencedor será aquele que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

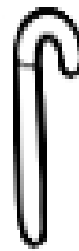
Baralho do par ou ímpar

Baralho do par ou ímpar

Colhendo frutas

AO EDUCADOR

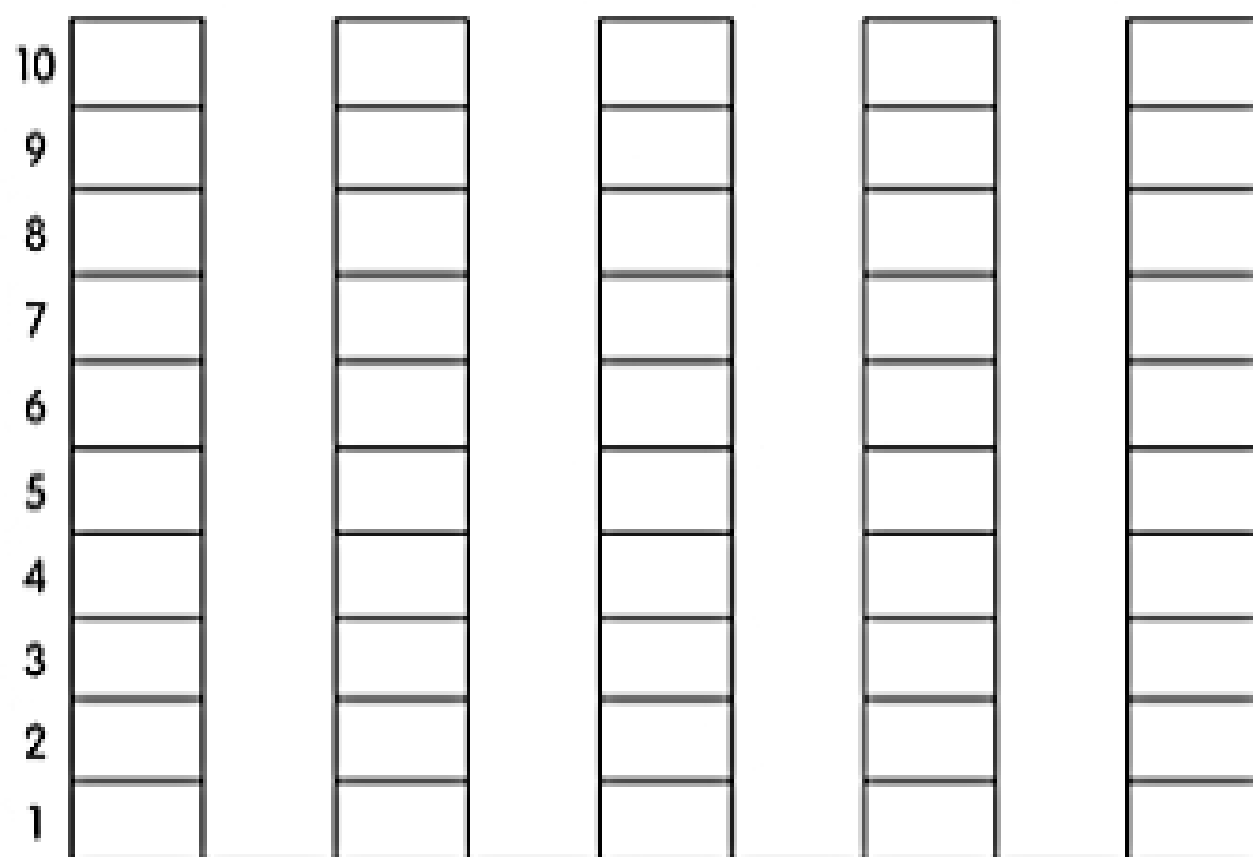
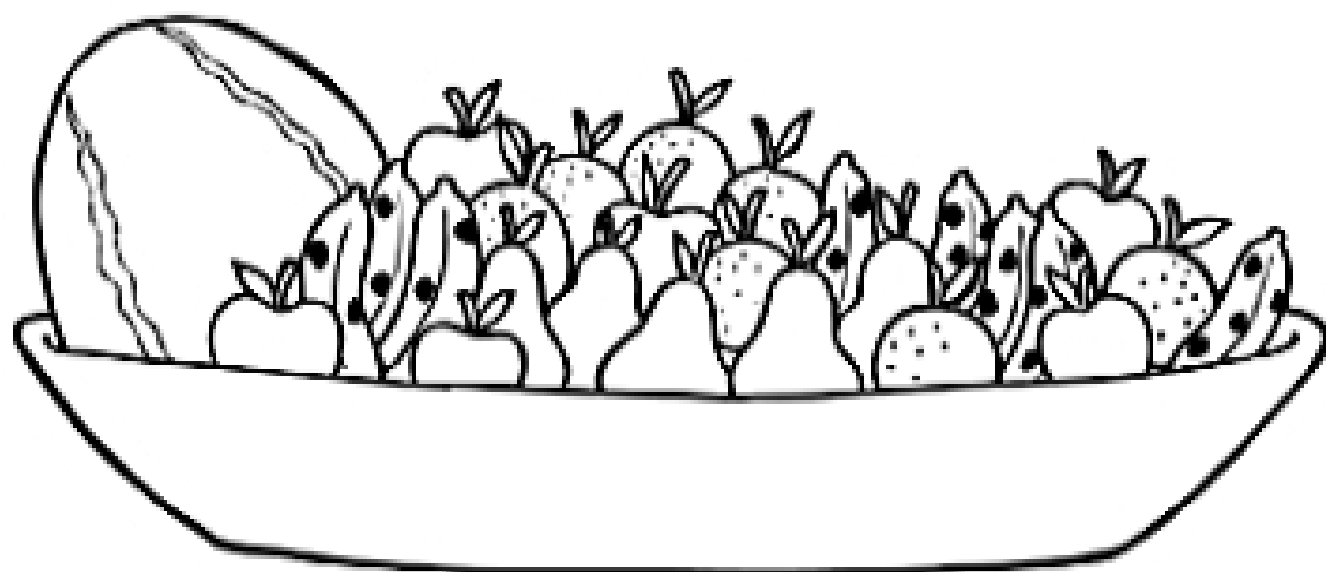
Peça que os alunos convidem um colega para brincar.

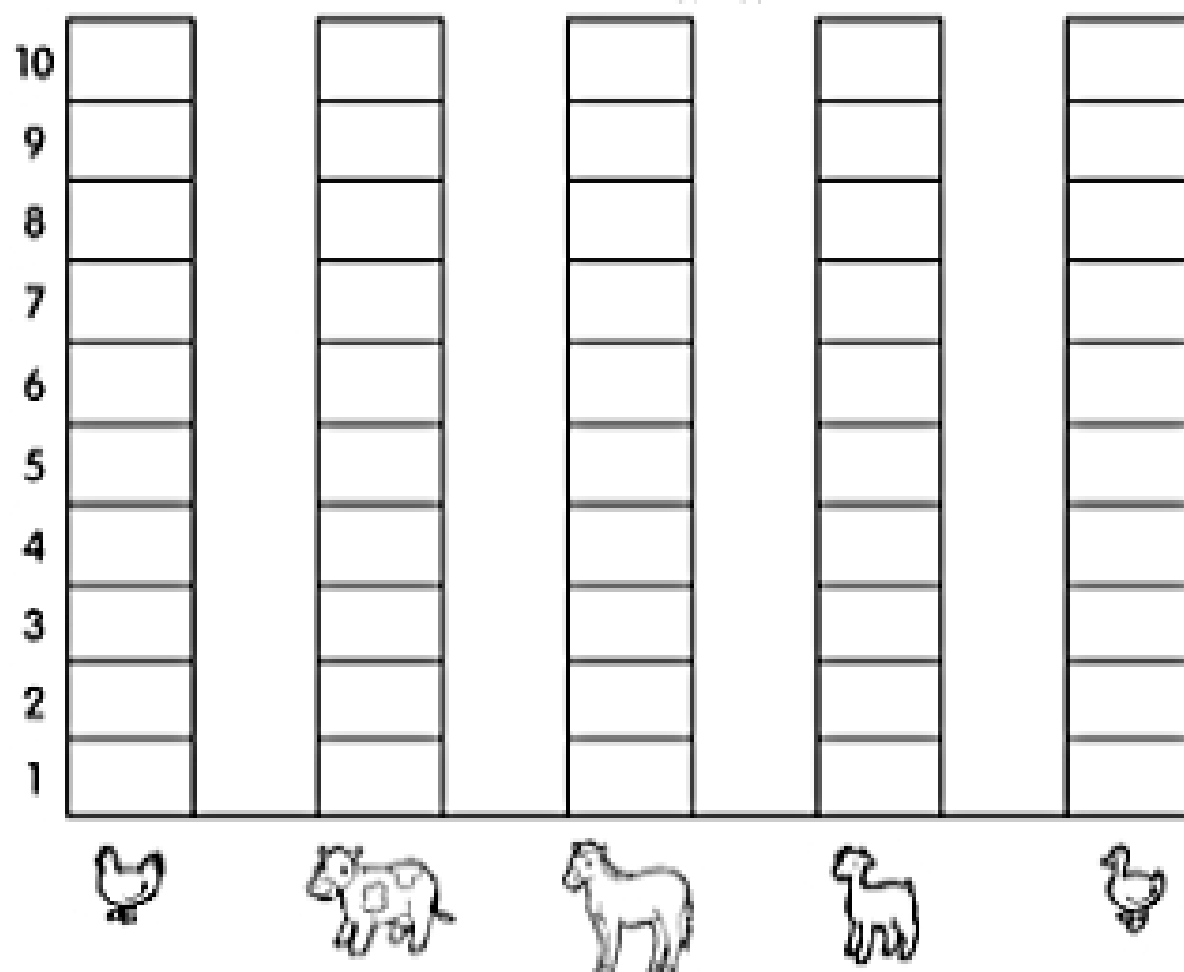
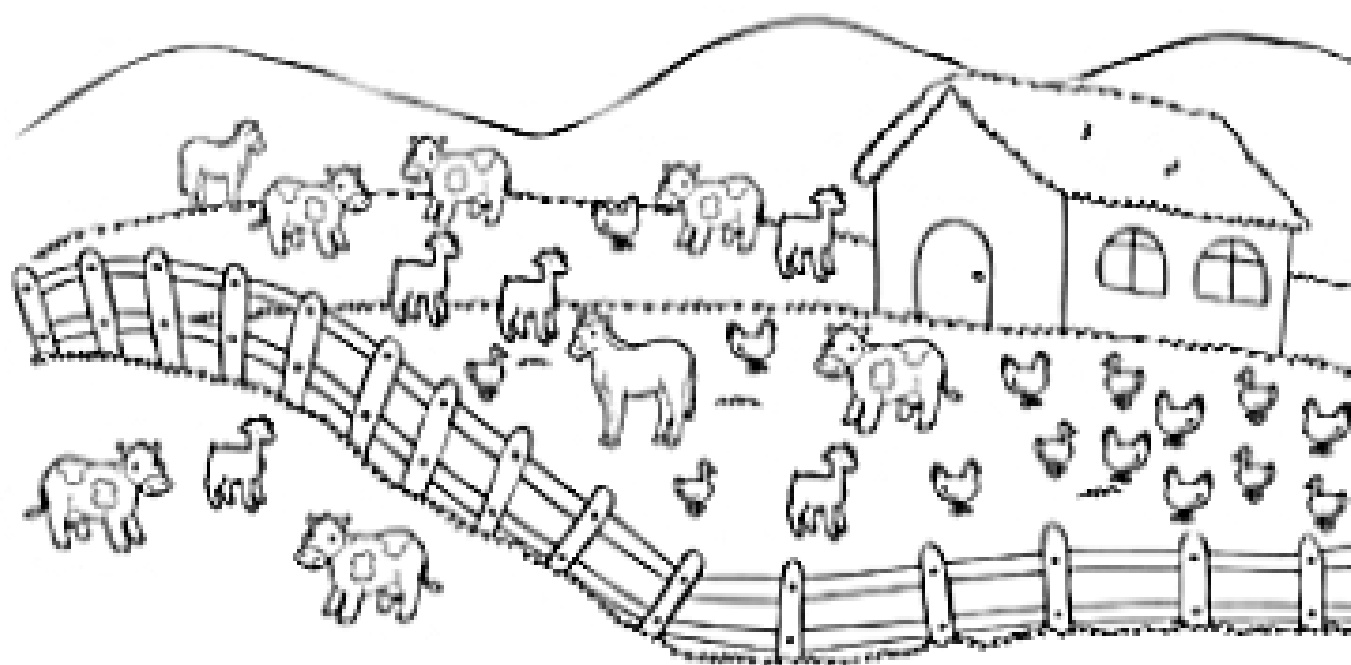
Regras do jogo

1. Cada participante escolhe a árvore com a qual deseja brincar e coloca sobre ela todas as frutas. São 30 frutas em cada árvore.
2. O primeiro participante joga o dado e observa o número sorteado. A seguir, colhe o mesmo número de frutas na árvore do colega.
3. Quem colher primeiro todas as frutas da árvore do colega será o vencedor.

Colhendo frutas

Colhendo frutas

Quadrados mágicos

Complete os quadrados, desenhando estes elementos na cartela.

Não vale repetir elemento lado a lado na horizontal nem na vertical.

Compondo gráfico

Pinte um ▭ para cada fruta existente na cesta.

Compondo gráfico

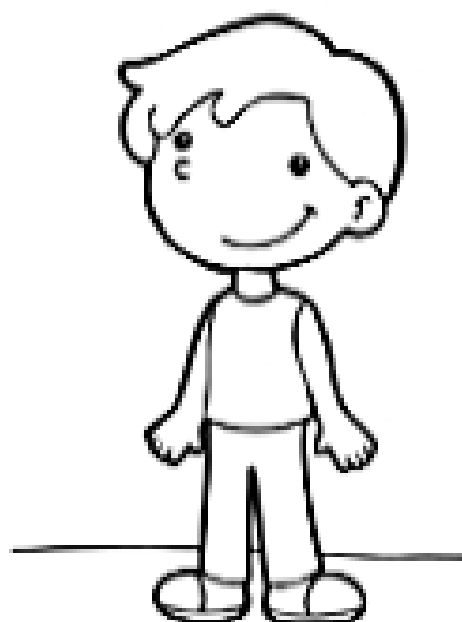
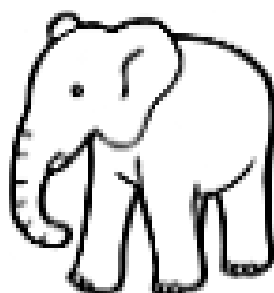
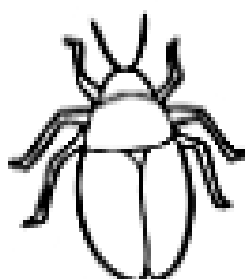
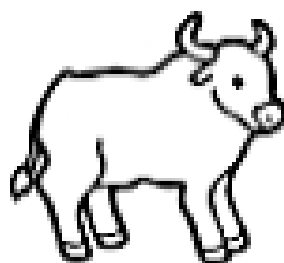
Pinte um ☐ para cada animal existente na cena.

Trinca dos animais

AO EDUCADOR

Os alunos formam trincas, juntando as três cartas referentes a cada animal: uma com o nome do animal, outra com o tipo de som que emite e uma que aparece a imagem do animal. Assim:

Número de jogadores: 6

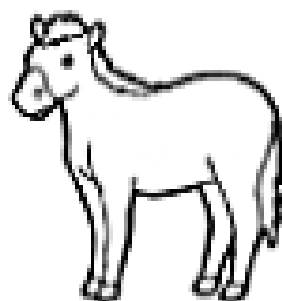
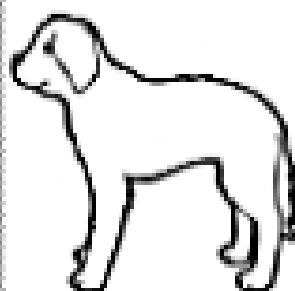
Regras do jogo

1. Embaralhar todas as cartas.
2. Distribuir 5 cartas para cada jogador.
3. Cada um, na sua vez, tenta montar uma trinca e apresentá-la sobre a mesa.
4. Em cada rodada, o jogador retira uma carta do monte e descarta outra.
5. Se for de interesse o jogador pode pegar todas as cartas do lixo e descartar uma.
6. Ganha o jogo quem formar mais trincas.

Trinca dos animais

Trinca dos animais

Trinca dos animais

Trinca dos animais

Trinca dos animais

Ache o bicho

Localize o nome destes animais no diagrama de palavras.

joaninha

cachorro

canguru

caracol

Q	B	O	R	B	O	L	E	T	A	A	S	D	F	C
Q	W	C	A	N	G	U	R	U	S	D	F	H	J	A
A	S	D	T	F	G	H	J	C	K	I	G	J	V	C
Z	X	C	O	V	S	B	G	A	V	I	Ã	O	V	H
P	A	P	A	G	A	I	O	N	P	B	K	A	D	O
S	D	F	G	H	P	H	J	O	N	Ç	A	N	G	R
Ç	L	Z	X	C	O	G	J	A	V	A	L	I	H	R
Q	A	B	E	L	H	A	Ç	P	I	Y	G	N	J	O
A	S	D	D	F	G	T	N	M	Z	X	C	H	L	S
P	C	A	R	A	C	O	L	V	B	H	U	A	L	Ç

gato

papagaio

borboleta

onça

abelha

gavião

javali

sapo

tucano

rato

Bingo dos animais de jardim

AO EDUCADOR

Este jogo pode ser realizado individualmente, em duplas ou em trios.

Em uma caixinha ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os nomes de cada animal a ser sorteado.

Na sequência, sortear pausadamente cada um dos nomes e anunciá-lo. Se fizer parte da cartela, o aluno deverá marcá-lo.

O aluno ou grupo que primeiro preencher toda a cartela será o vencedor.

É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.

Tabuleiro do professor

ABELHA	ARANHA	BESOURO	GAFANHOTO
GRILO	JOANINHA	VAGA-LUME	FORMIGA
BORBOLETA	LAGARTIXA	PERNILONGO	CUPIM
MOSCA	CARACOL	MINHOCA	TATURANA
VESPA	BEIJA-FLOR	CIGARRA	PARDAL

Bingo dos animais de jardim

ABELHA	ARANHA	MOSCA
GRILO	JOANINHA	VAGA-LUME
BORBOLETA	LAGARTIXA	PERNILONGO

ARANHA	BESOURO	GAFANHOTO
JOANINHA	VAGA-LUME	FORMIGA
LAGARTIXA	PERNILONGO	CUPIM

MOSCA	LAGARTIXA	PERNILONGO
BESOURO	CARACOL	MINHOCA
VESPA	BEIJA-FLOR	CIGARRA

Bingo dos animais de jardim

TATURANA	BEIJA-FLOR	PARDAL
GRILO	VESPA	VAGA-LUME
MOSCA	CARACOL	PERNILONGO

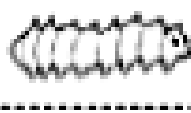
GRILO	BESOURO	JOANINHA
TATURANA	MINHOCA	FORMIGA
CUPIM	VESPA	PARDAL

TATURANA	LAGARTIXA	CARACOL
MOSCA	ABELHA	MINHOCA
VESPA	BEIJA-FLOR	CIGARRA

Bingo dos animais de jardim

MINHOCA	VESPA	BESOURO
CUPIM	JOANINHA	VAGA-LUME
BORBOLETA	CIGARRA	PERNILONGO

ARANHA	GRILO	GAFANHOTO
FORMIGA	VAGA-LUME	PARDAL
LAGARTIXA	CARACOL	CUPIM

ABELHA	LAGARTIXA	PERNILONGO
MOSCA	FORMIGA	MINHOCA
VESPA	BEIJA-FLOR	CIGARRA

Bingo dos animais de jardim

ABELHA	MOSCA	GAFANHOTO
FORMIGA	JOANINHA	VAGA-LUME
PARDAL	CUPIM	PERNILONGO

VESPA	ARANHA	CUPIM
JOANINHA	VAGA-LUME	FORMIGA
PARDAL	PERNILONGO	CIGARRA

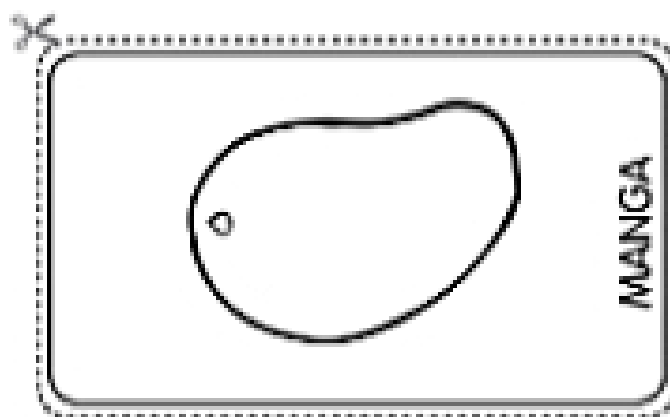
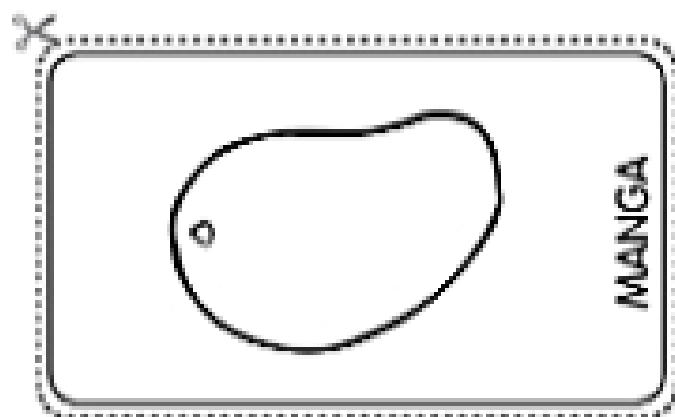
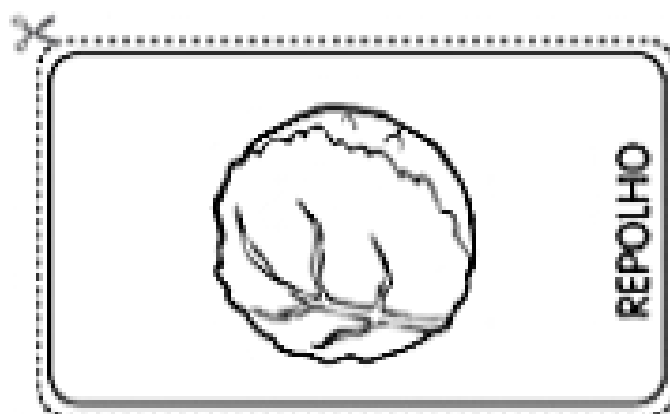
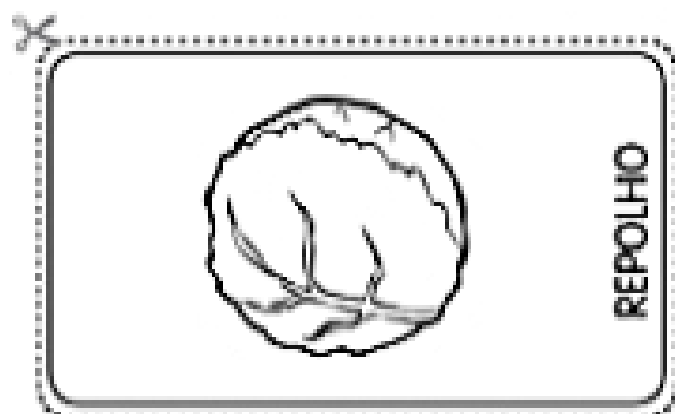
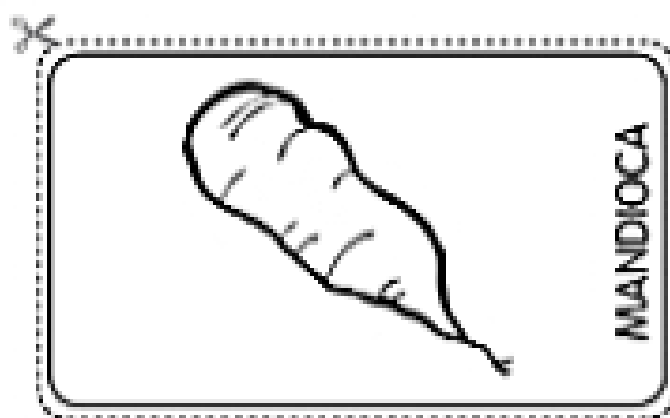
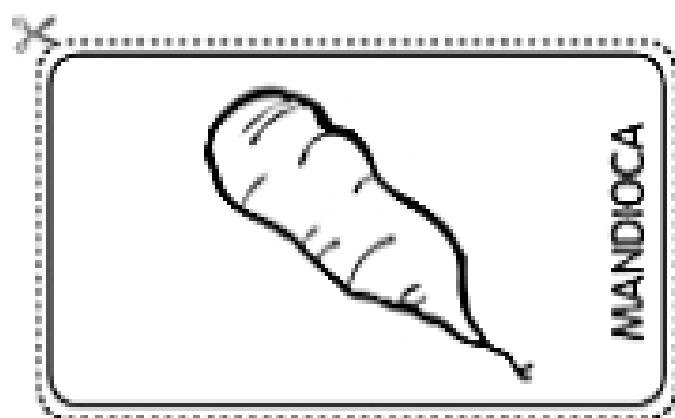
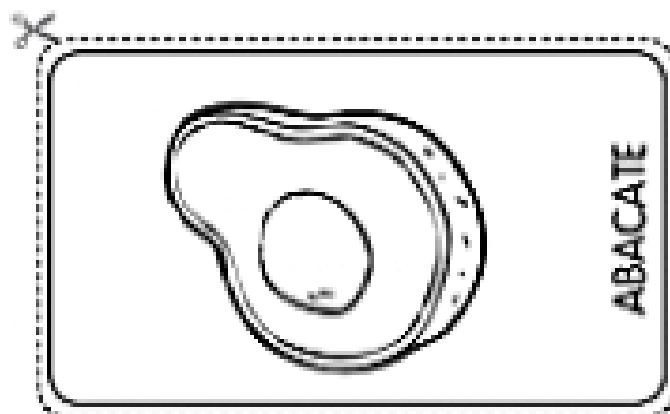
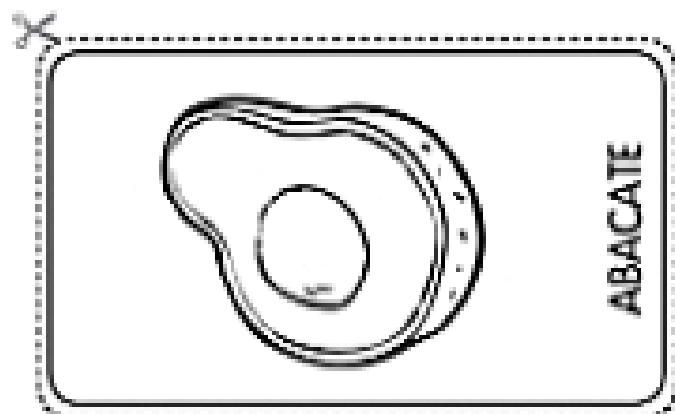
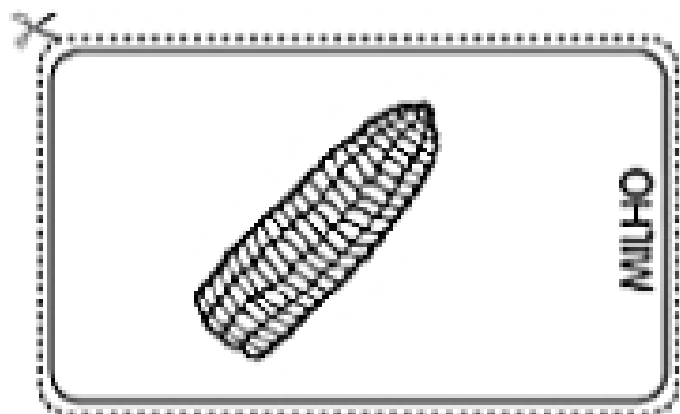
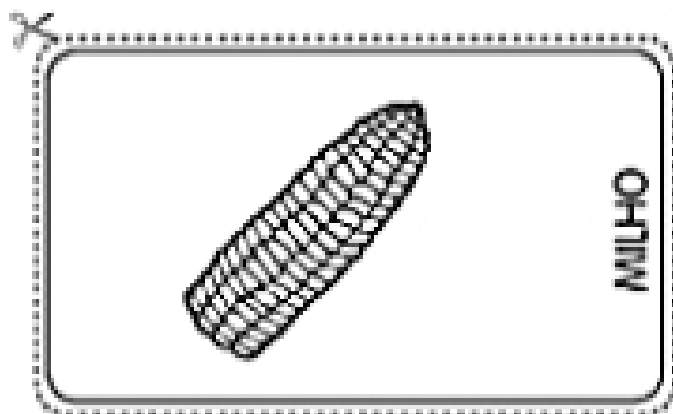
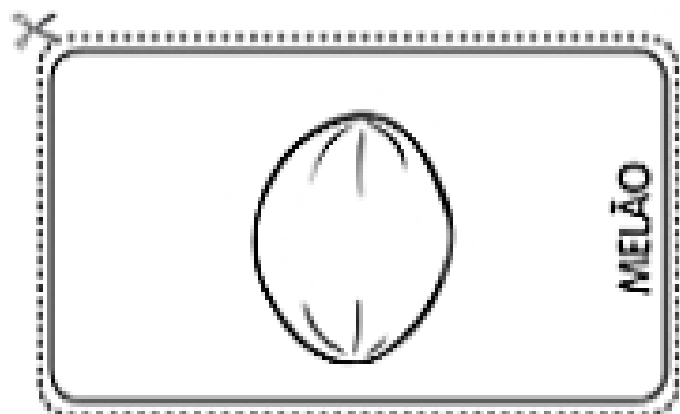
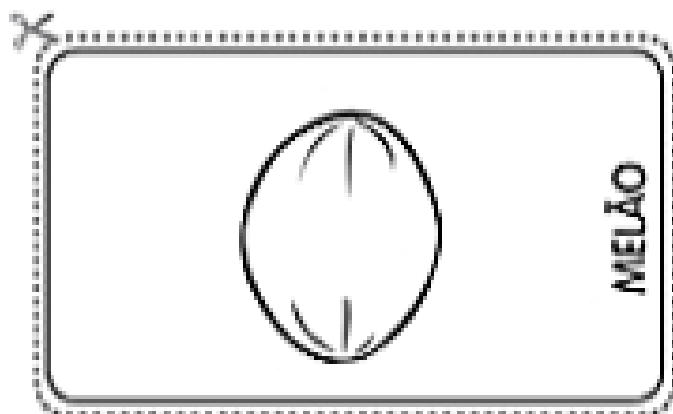
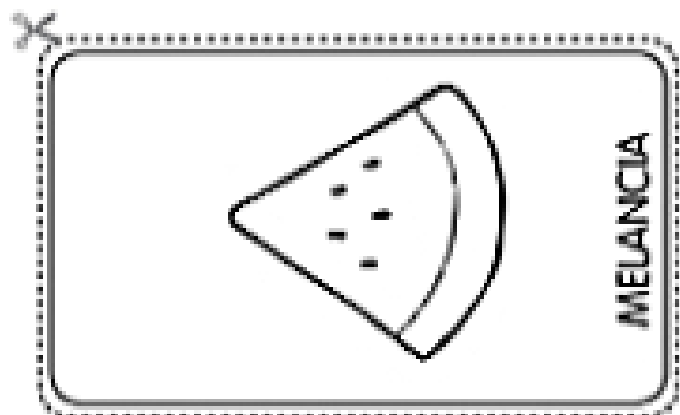
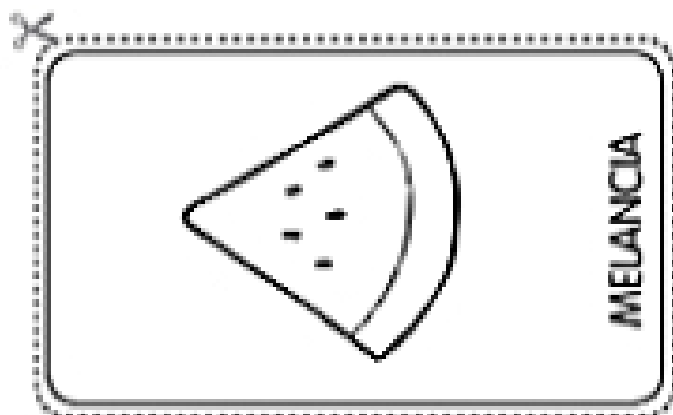
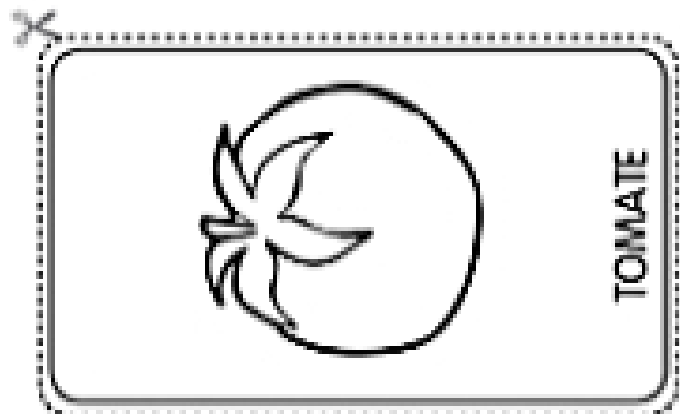
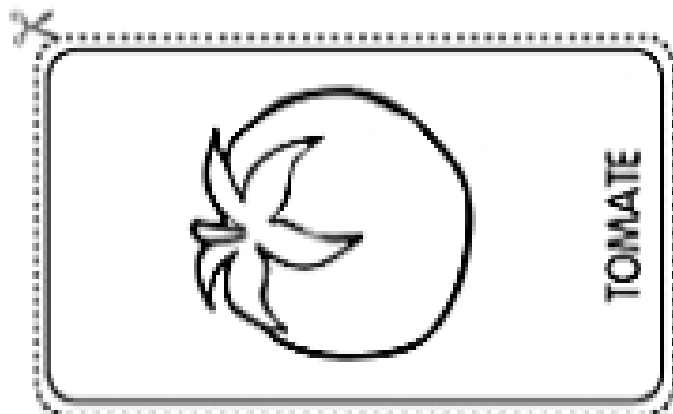
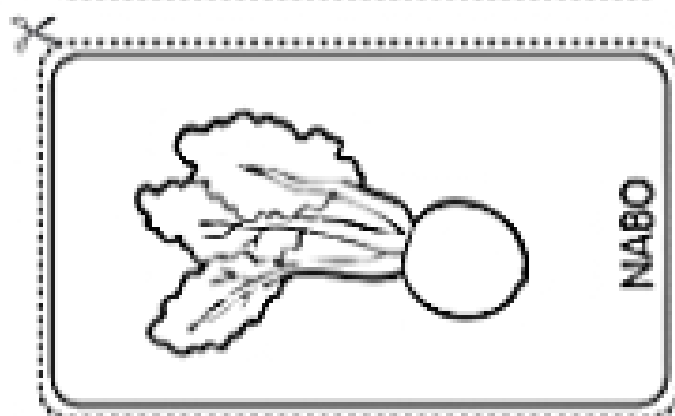
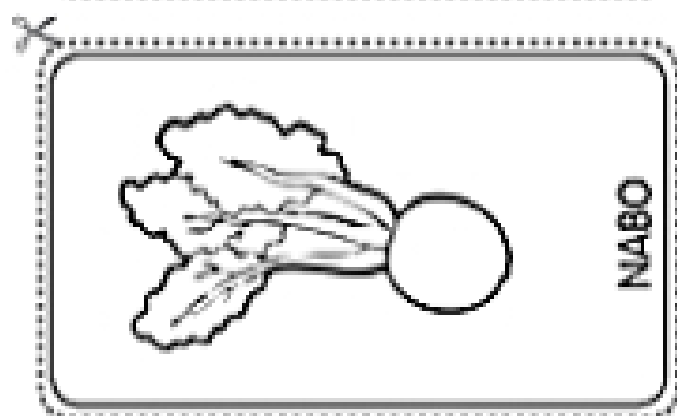
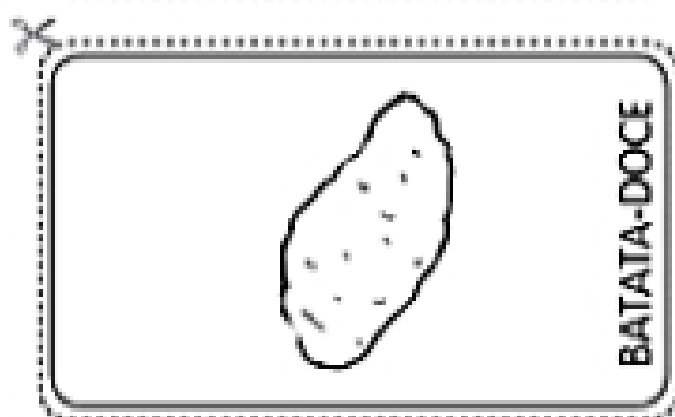
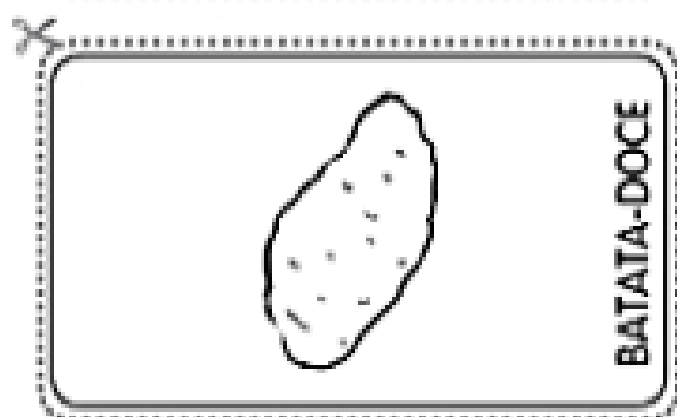
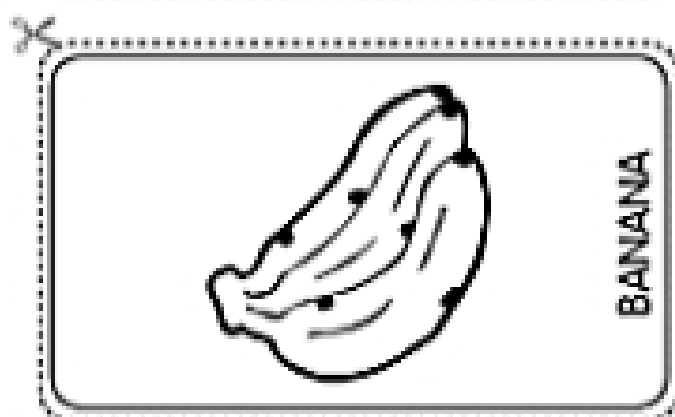
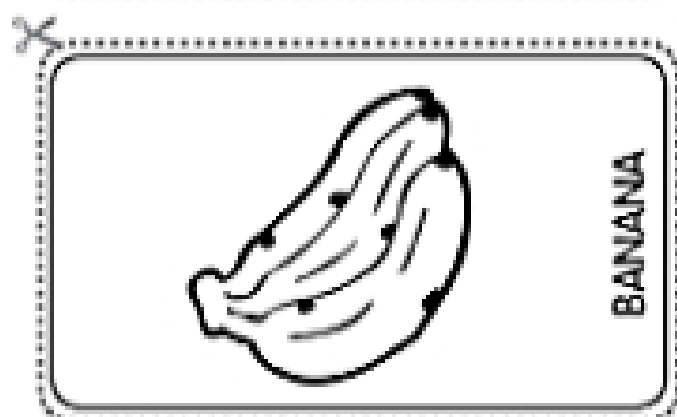
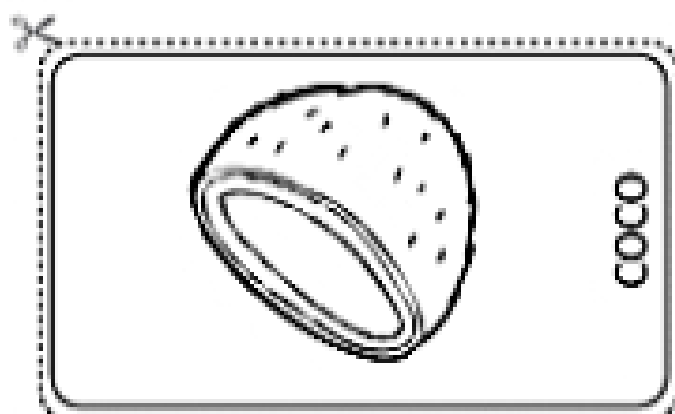
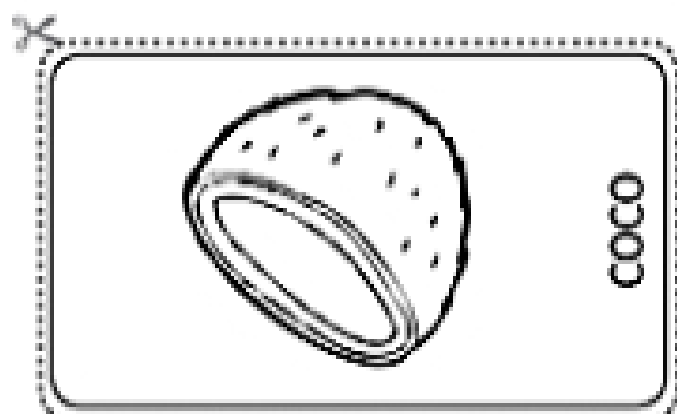
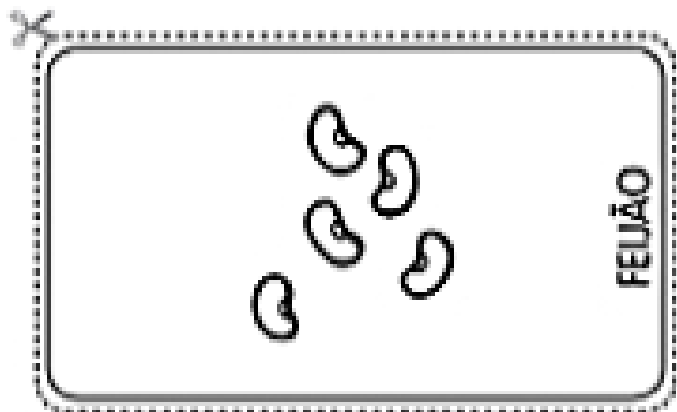
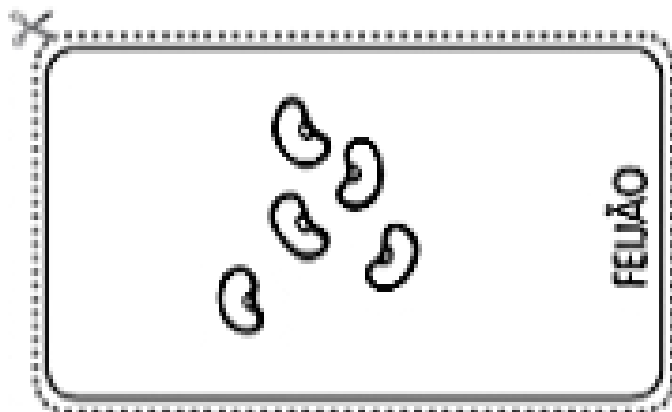
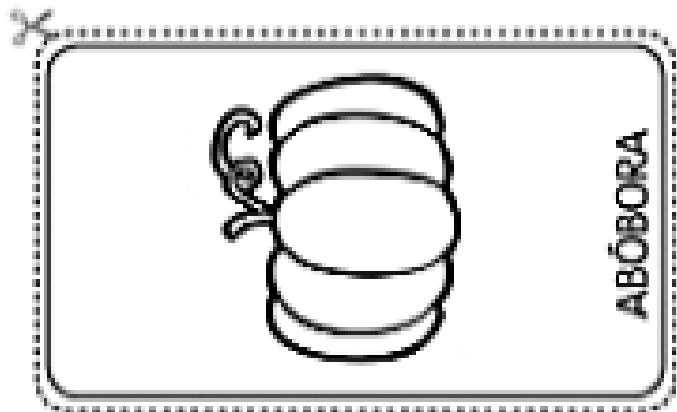
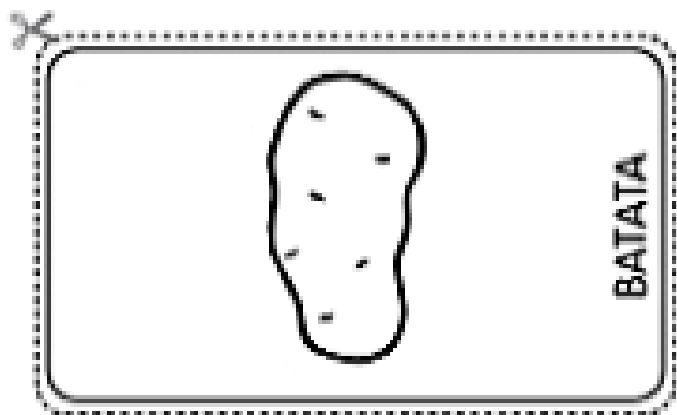
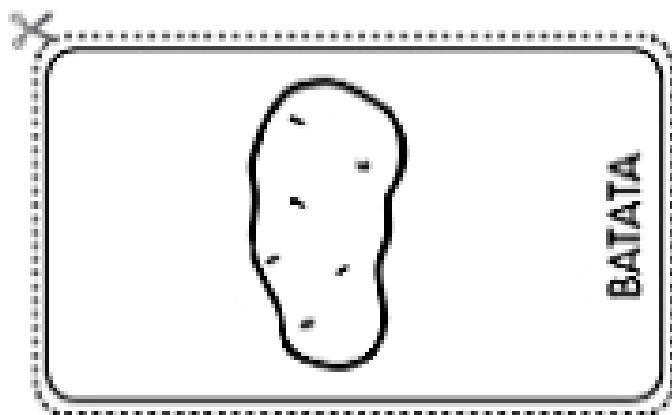
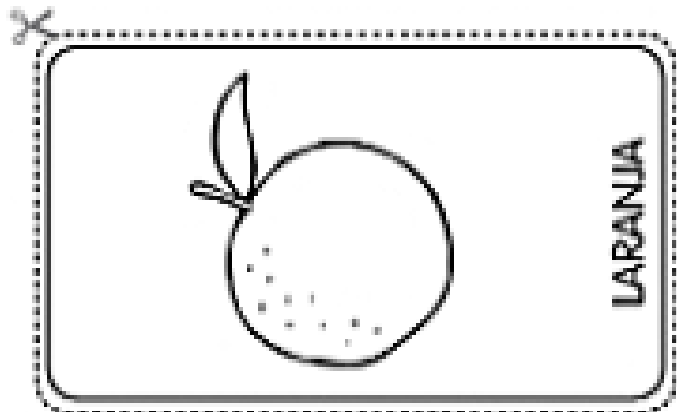
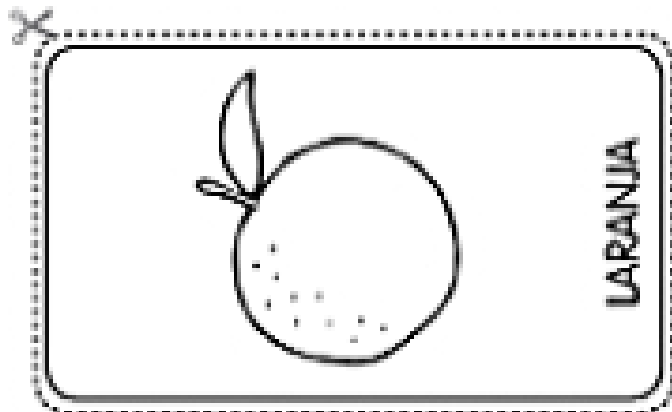
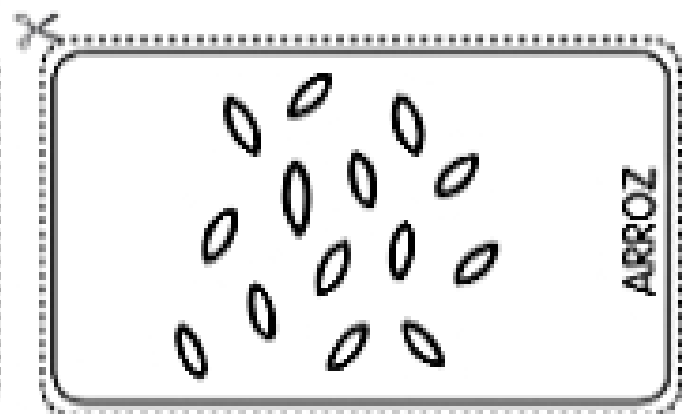
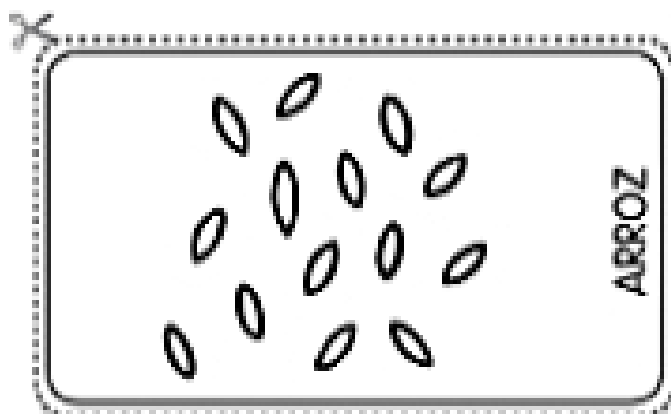
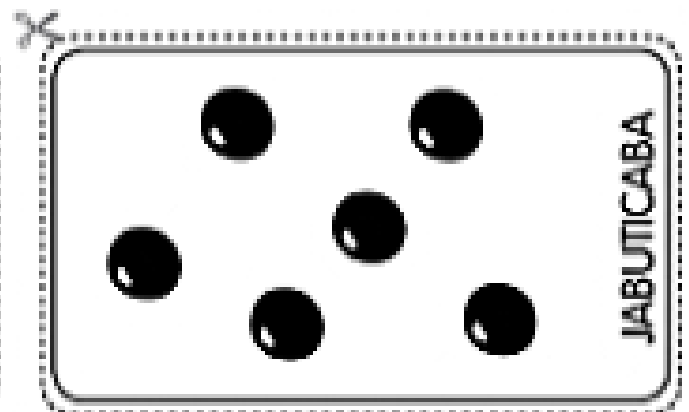
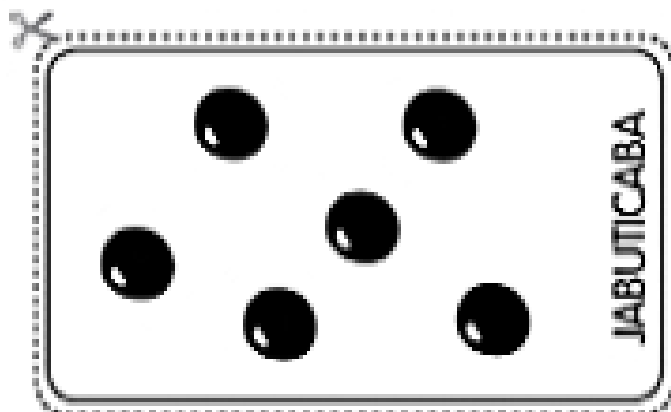
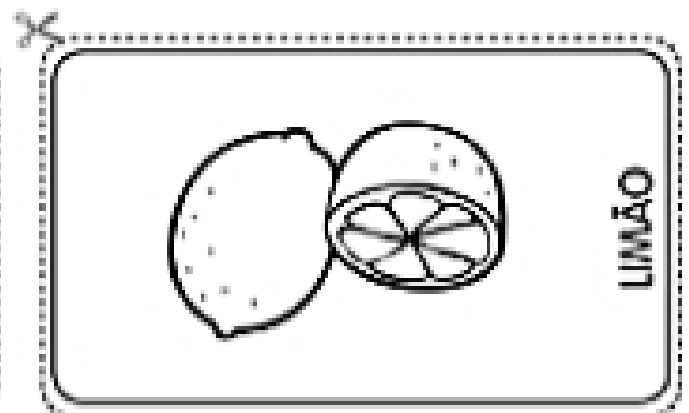
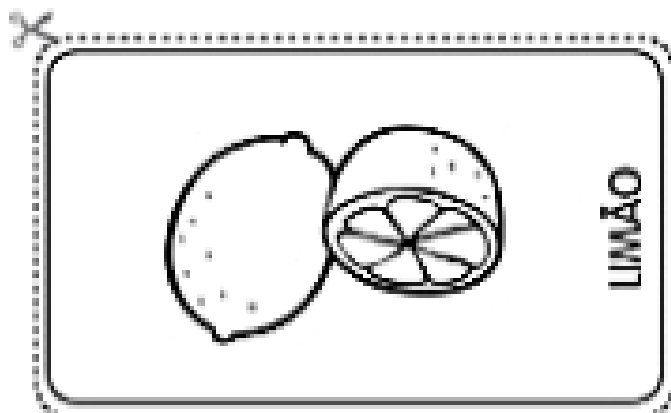
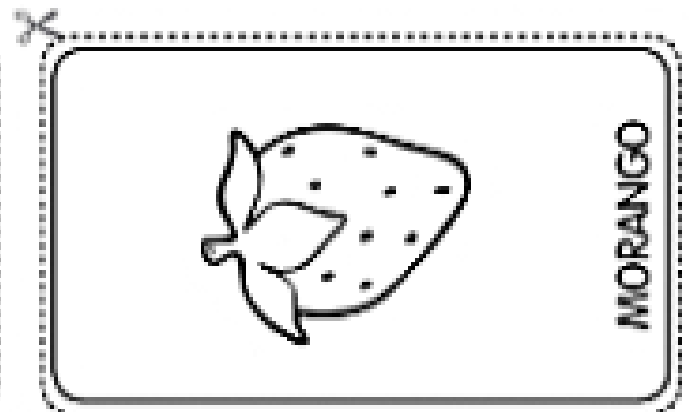
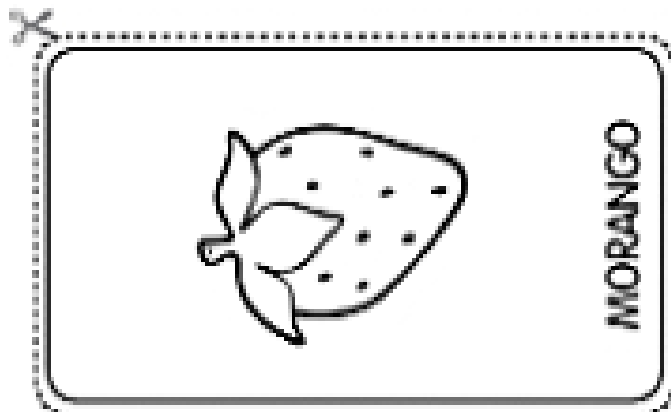
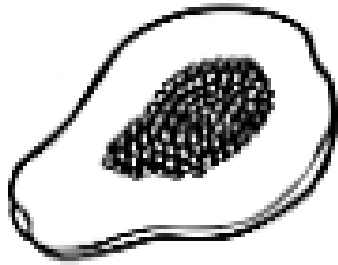
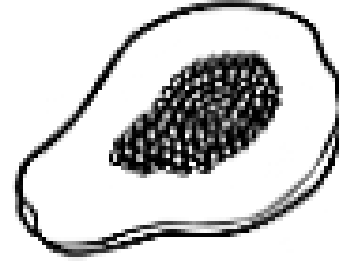
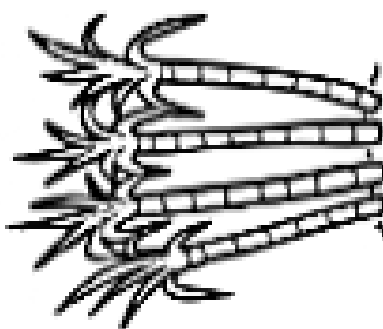
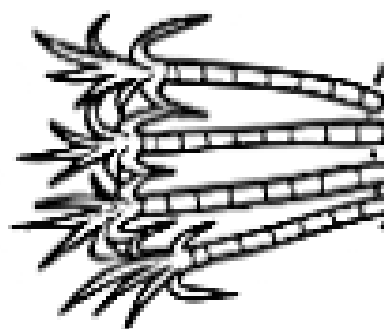
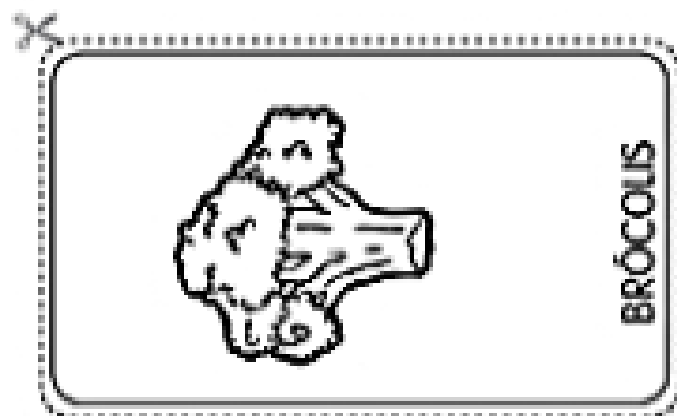
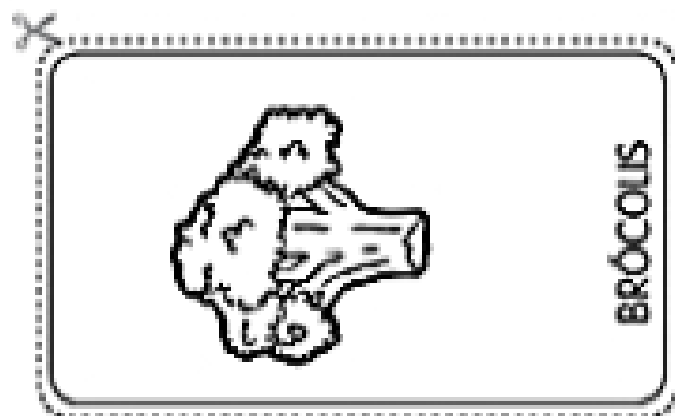
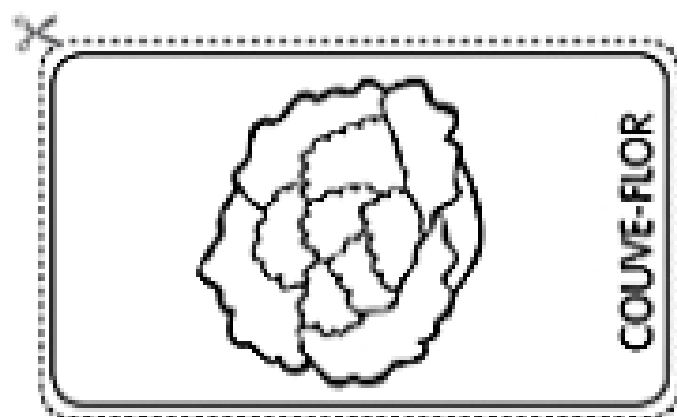
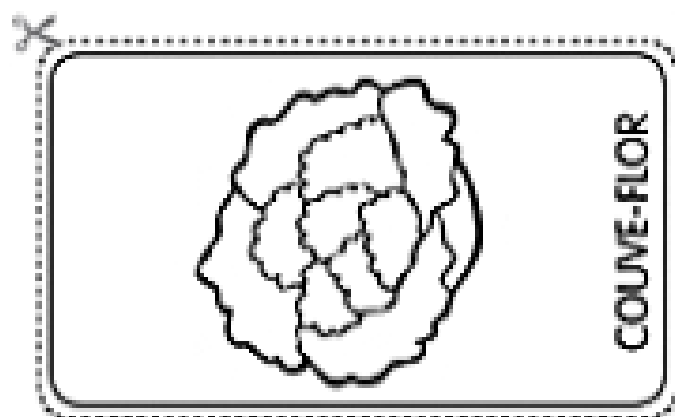
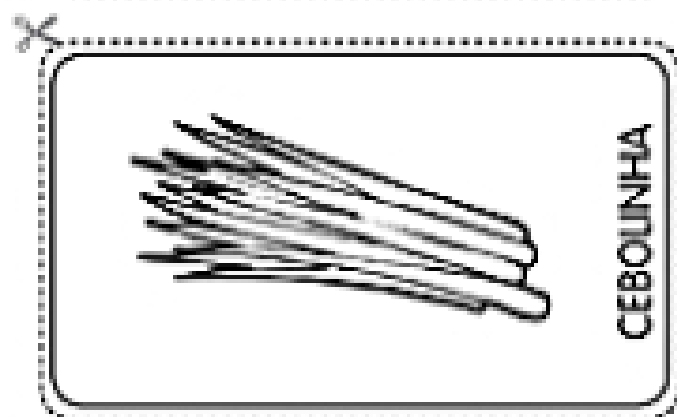
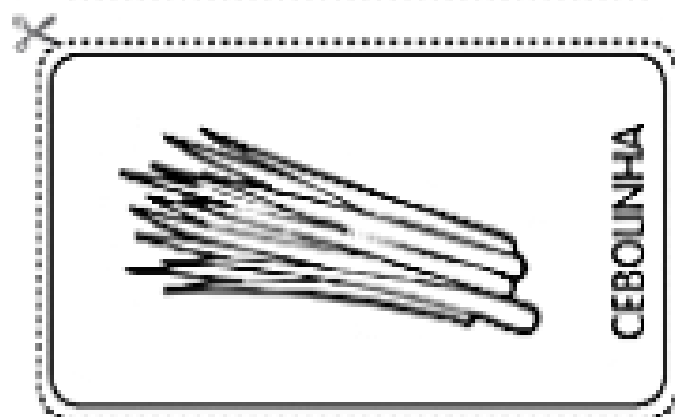
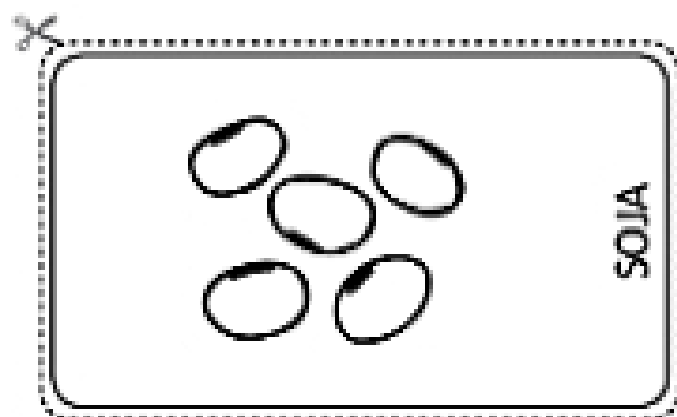
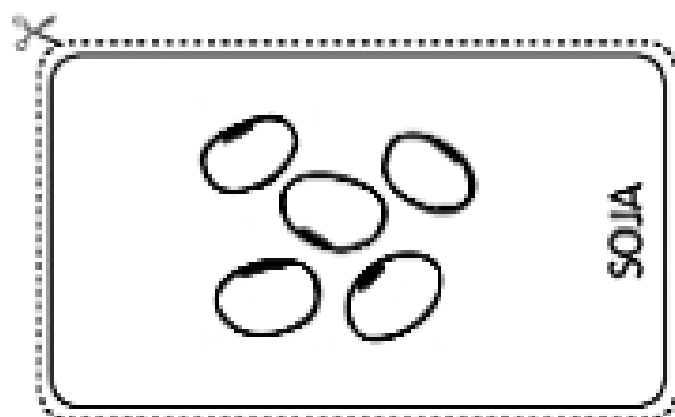
MOSCA	LAGARTIXA	CUPIM
BESOURO	CARACOL	TATURANA
GAFANHOTO	BEIJA-FLOR	PARDAL

Bingo dos animais de jardim

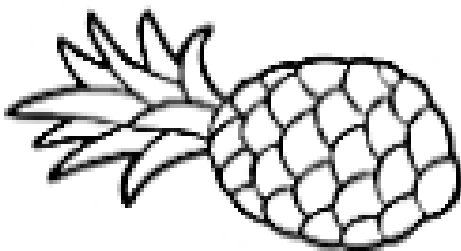
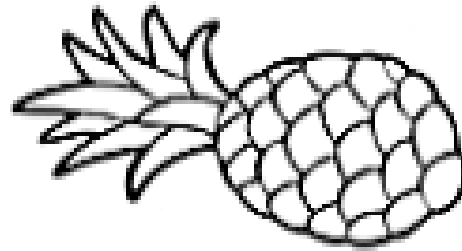
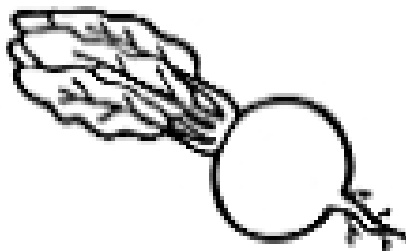
ARANHA	TATURANA	GAFANHOTO
FORMIGA	JOANINHA	BESOURO
PARDAL	VESPA	PERNILONGO

CIGARRA	ABELHA	CUPIM
JOANINHA	VAGA-LUME	FORMIGA
GRILO	MINHOCA	BORBOLETA

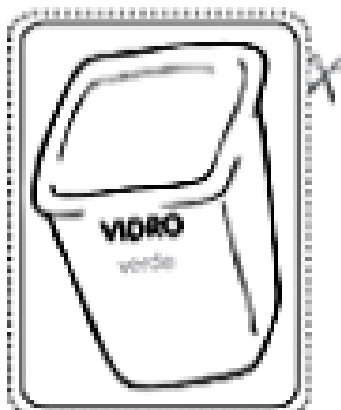
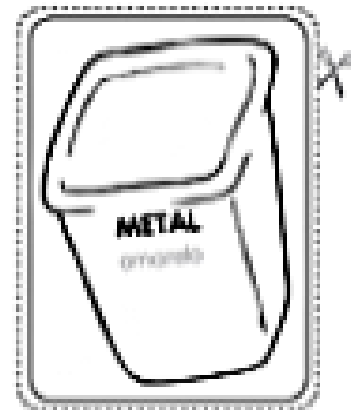
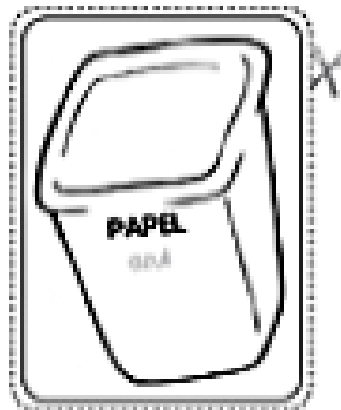
MOSCA	LAGARTIXA	JOANINHA
CIGARRA	CARACOL	TATURANA
GAFANHOTO	BEIJA-FLOR	PARDAL

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

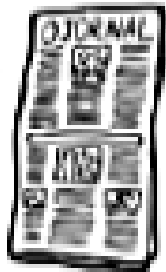
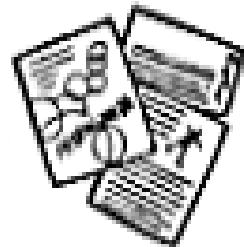
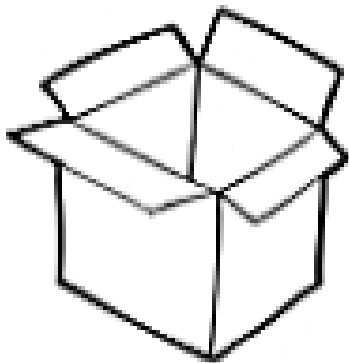
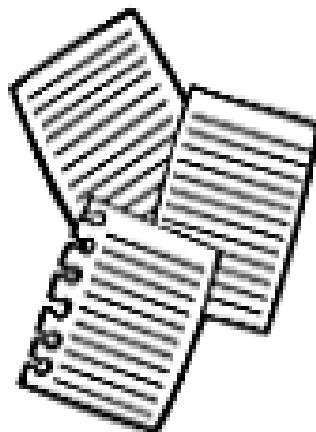
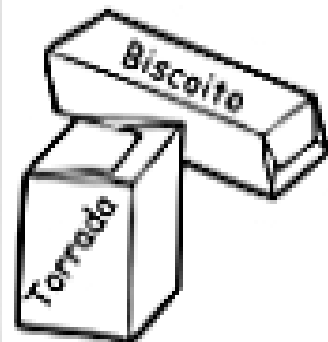
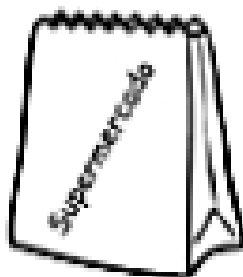
Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da memória: vegetais na alimentação

Jogo da reciclagem

AO EDUCADOR

Orientar os alunos previamente a pintar cada contêiner com as cores indicadas.

Regras do jogo

1. Forma-se um grupo de 5 participantes e cada um escolhe um contêiner de reciclagem.
2. O objetivo do jogo é coletar o maior número possível de fichas que possam ser depositadas no contêiner.
3. Um participante por vez retira do monte uma carta. Se o material estiver de acordo com o contêiner que o participante escolheu, ele fica com a carta. Se não estiver, coloca a carta embaixo de todas as outras.
4. O próximo participante faz o mesmo.
5. O vencedor será o participante que conquistar mais cartas após 5 rodadas.

Jogo da reciclagem

Jogo da reciclagem

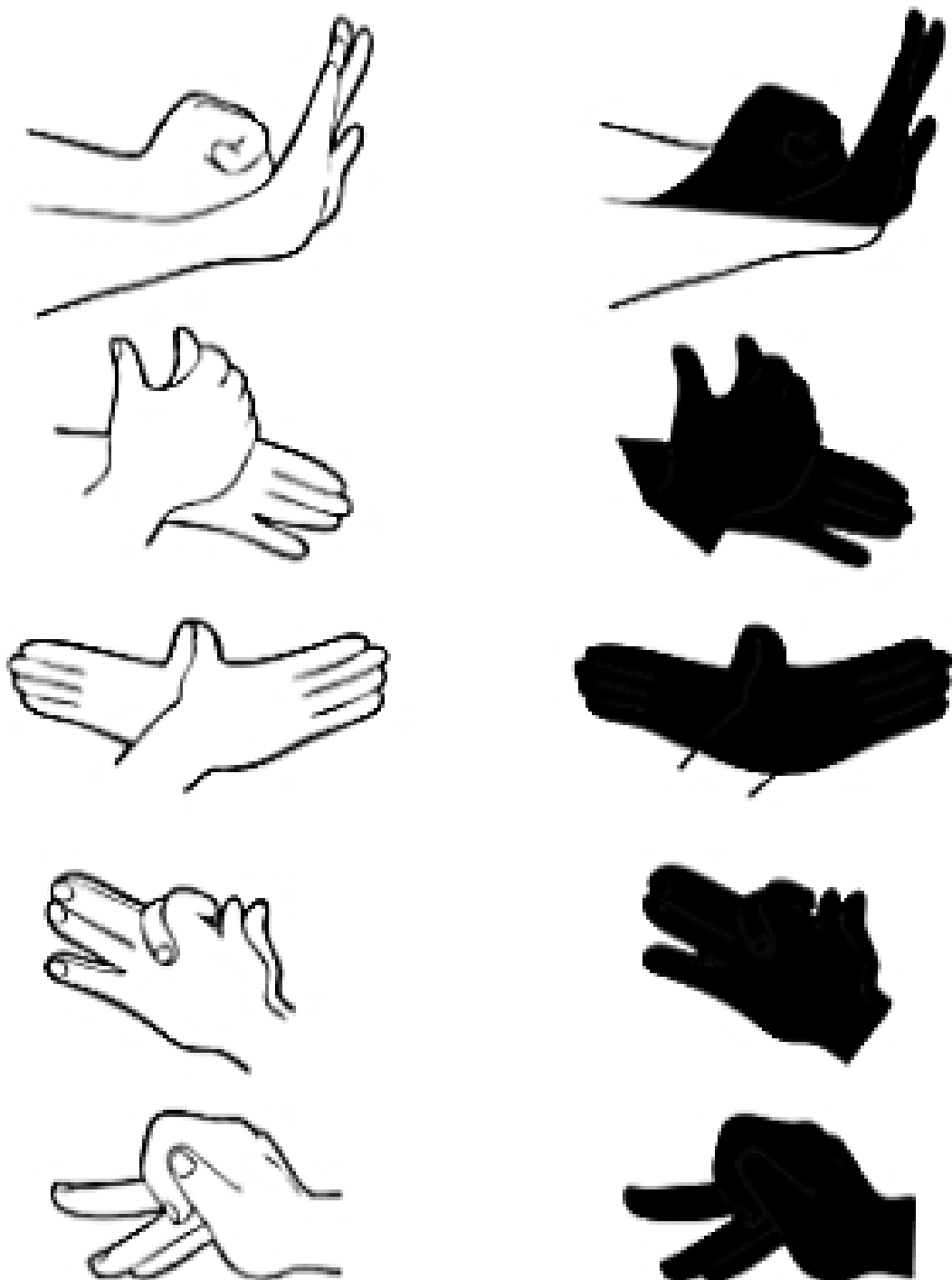
Jogo da reciclagem

Jogo da reciclagem

Jogo da reciclagem

Fazendo sombras com as mãos

Usando uma lanterna em um ambiente escuro, você pode projetar sombras com as suas mãos em uma parede lisa e de cor clara.

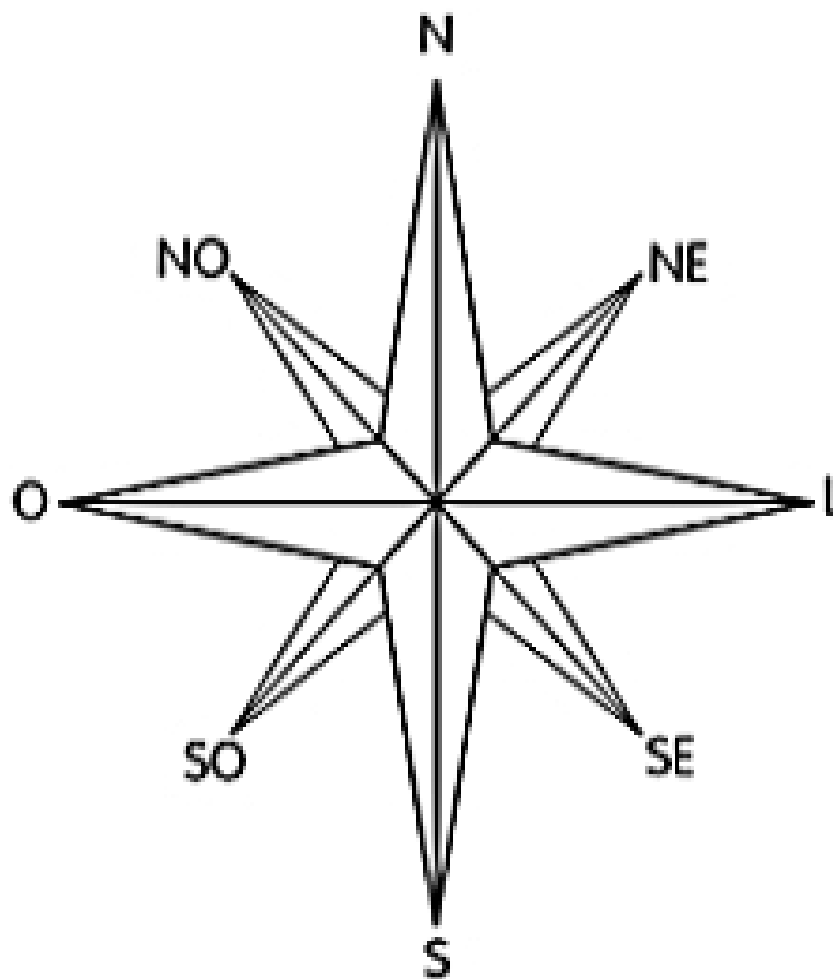
Peça a alguém para segurar a lanterna com o foco de luz voltado para a parede e invente sombras interessantes como estas:

Roleta das regiões brasileiras

AO EDUCADOR

Cada aluno(a), na sua vez, roda a roleta e diz o nome de um estado da região sorteada; sua capital e alguma curiosidade sobre ele.

Pintando a rosa dos ventos

A rosa dos ventos é usada em mapas para indicar as direções ou pontos cardeais.

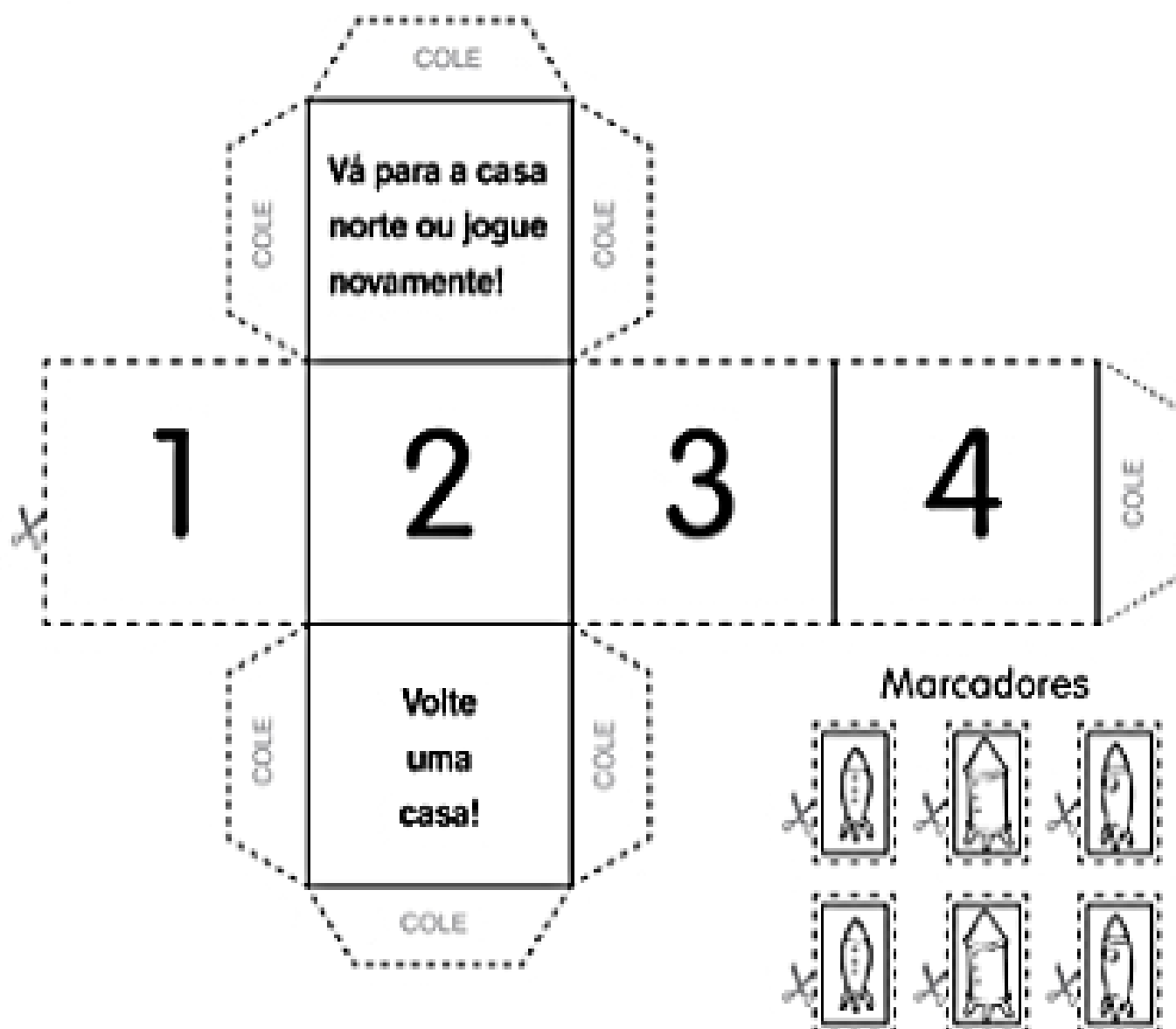
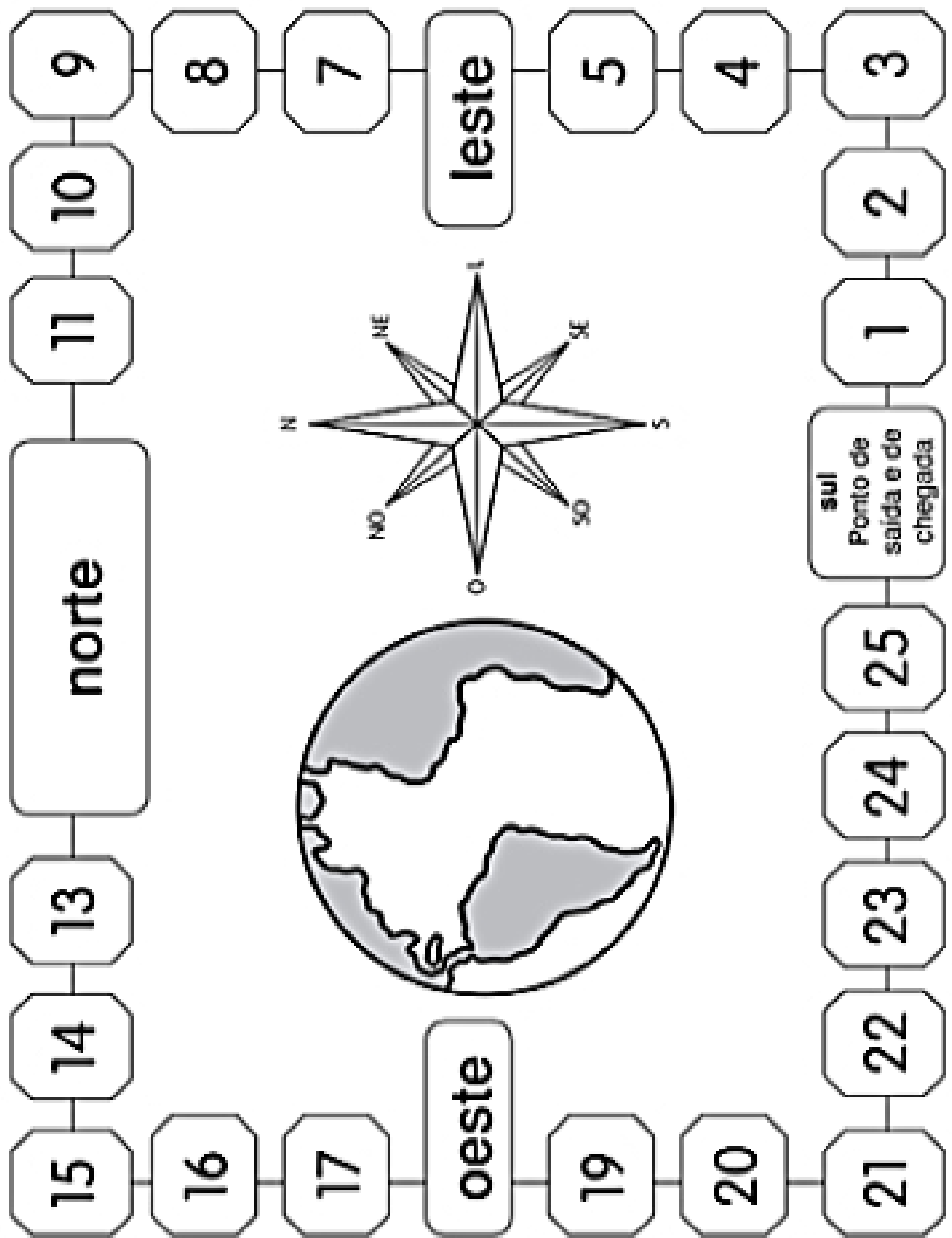
Desafio!
Pinte cada parte da rosa dos ventos usando uma cor diferente. Não vale repetir cor.

Legenda

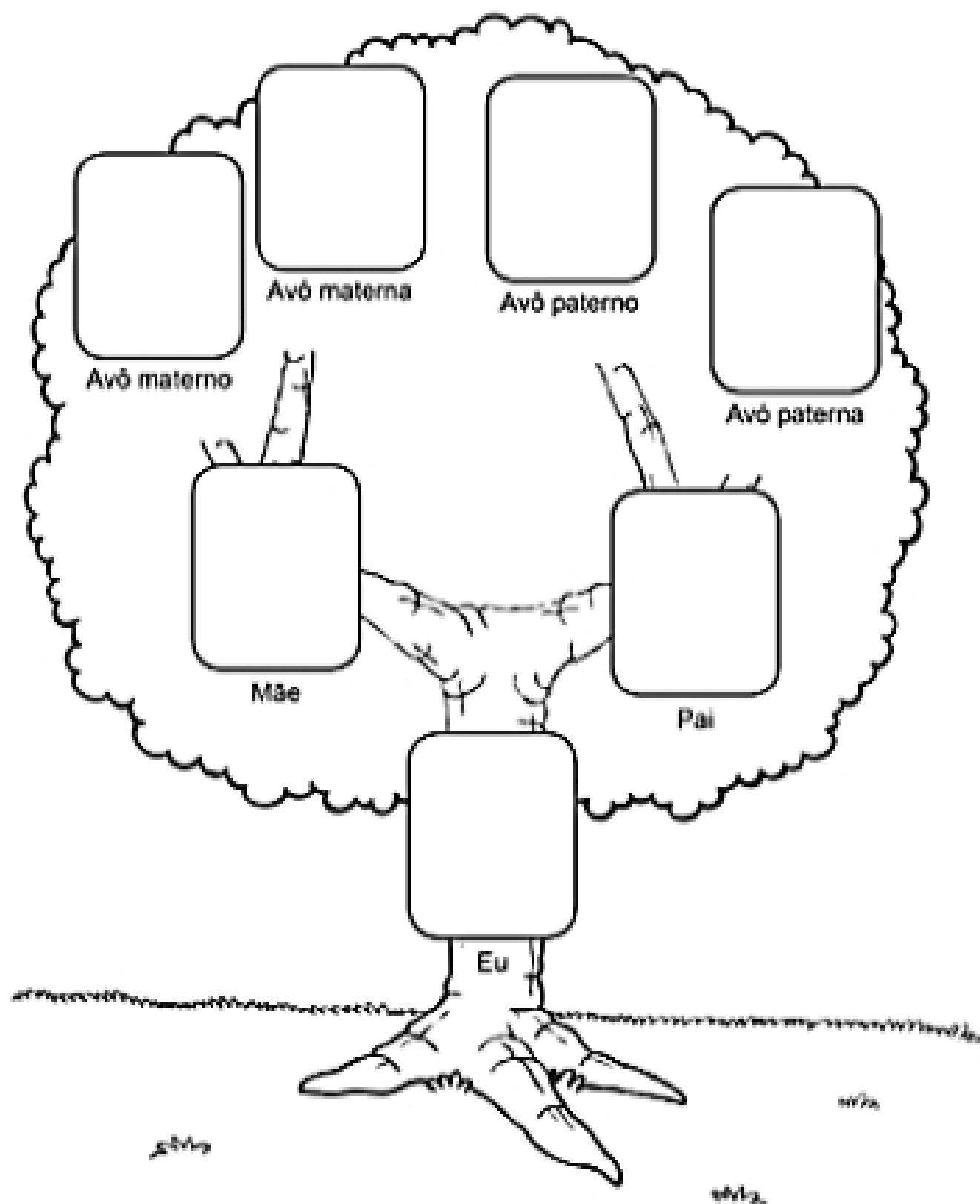
L = leste	**NE** = nordeste
S = sul	**NO** = noroeste
O = oeste	**SE** = sudeste
N = norte	**SO** = sudoeste

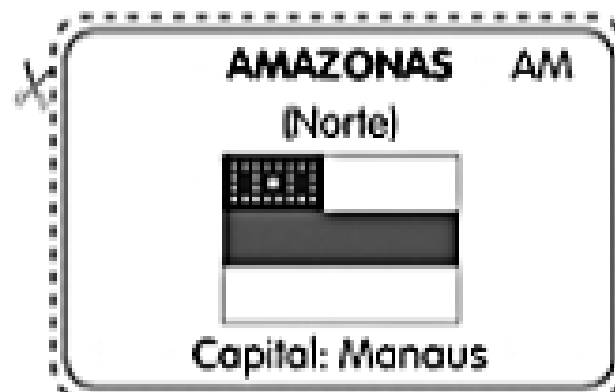
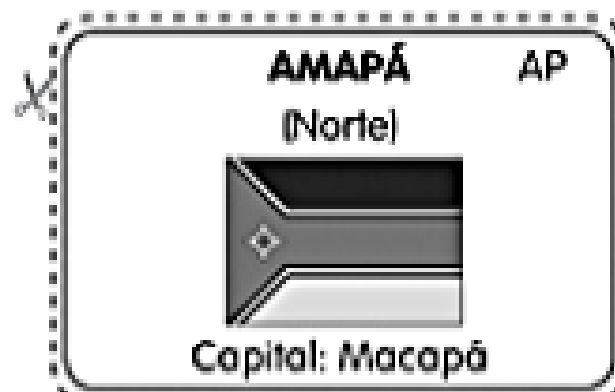
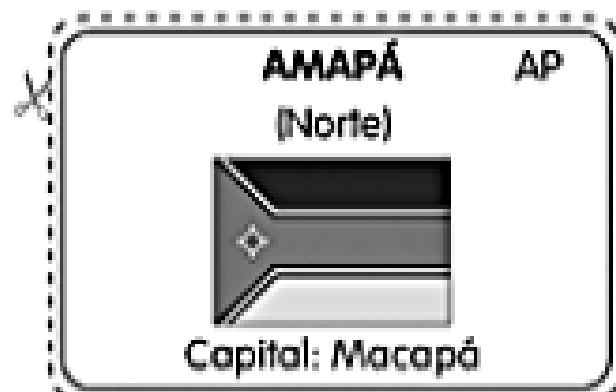
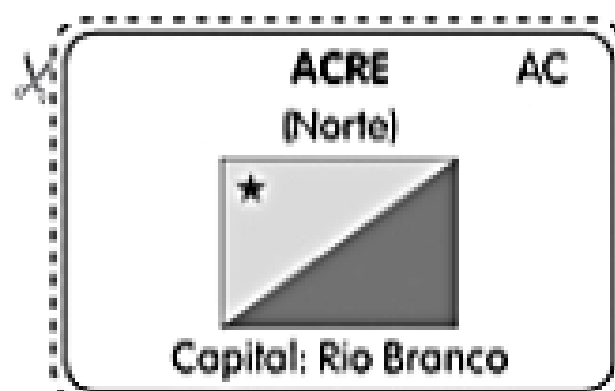
Dando a volta ao mundo

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Organiza-se um trio e decide-se a ordem de jogada de cada participante.
2. Um participante por vez lança o dado e avança o número de casas sorteado no dado.
3. Ao atingir as casas leste, norte ou oeste, o participante tem a oportunidade de lançar o dado novamente.
4. O primeiro participante que retornar à casa sul é o vencedor.
5. Os outros dois participantes continuam o jogo para disputar segundo e terceiro lugares.

Dando a volta ao mundo

Árvore genealógica

Ilustre a árvore de sua origem, colando fotos ou desenhando.

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

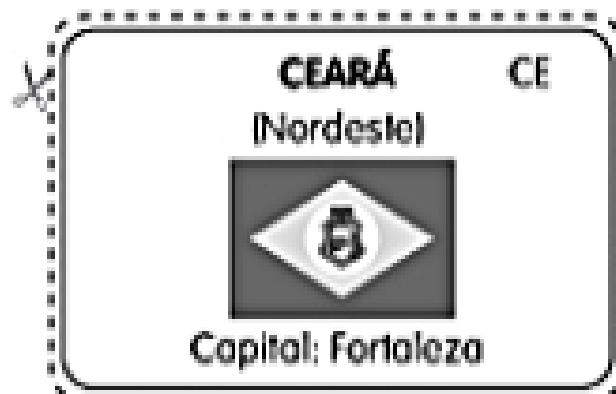
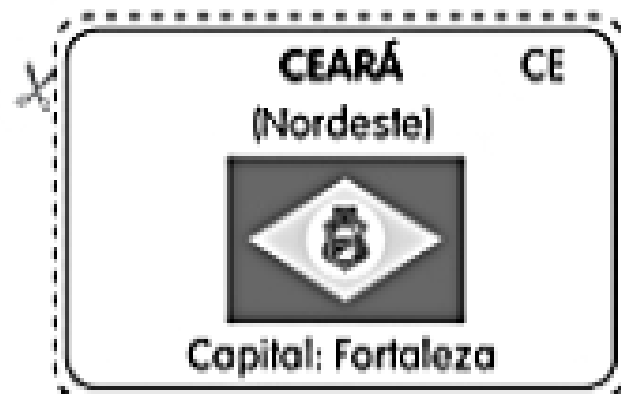
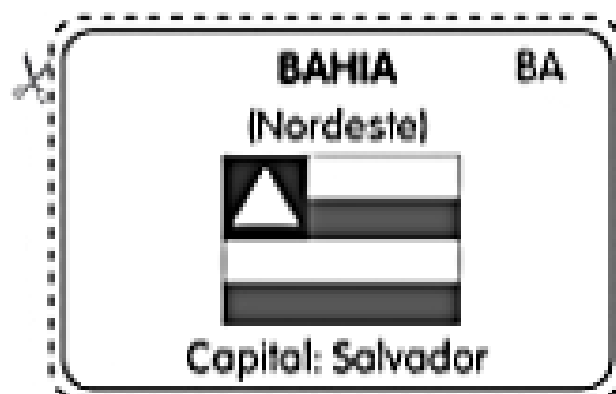
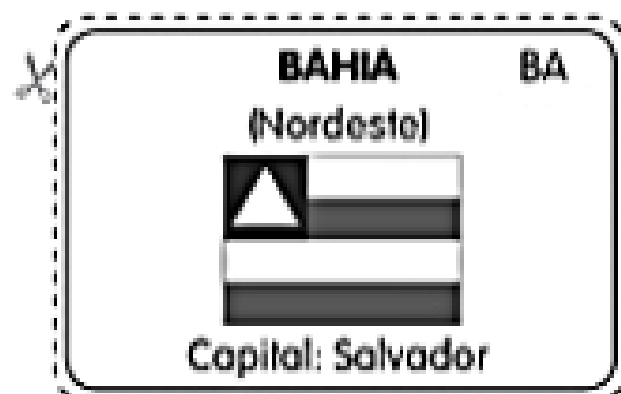
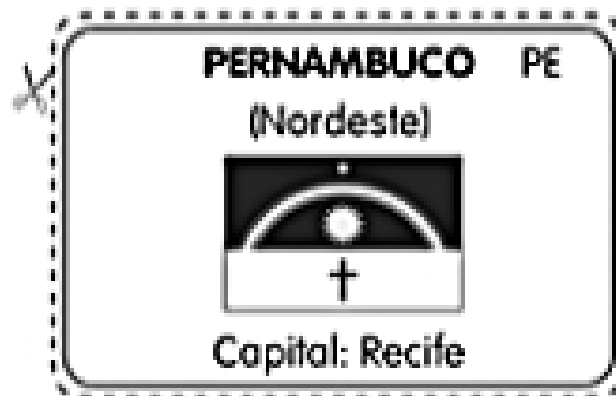
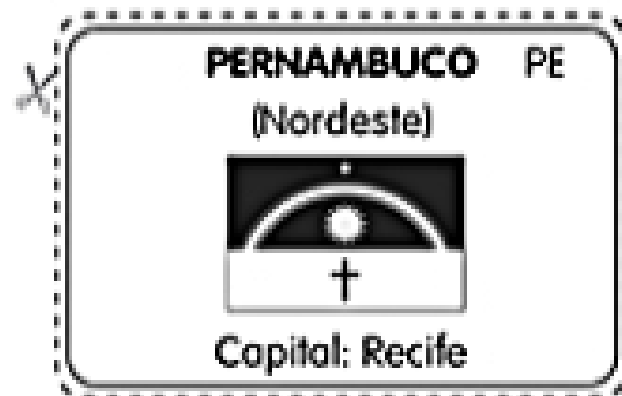
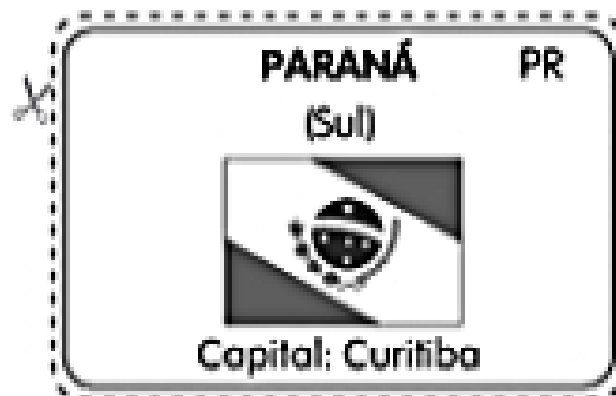
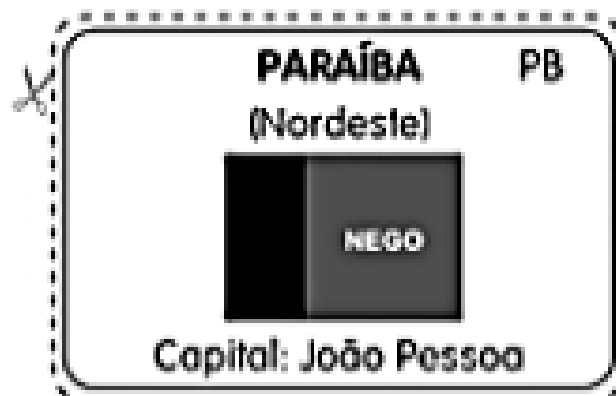
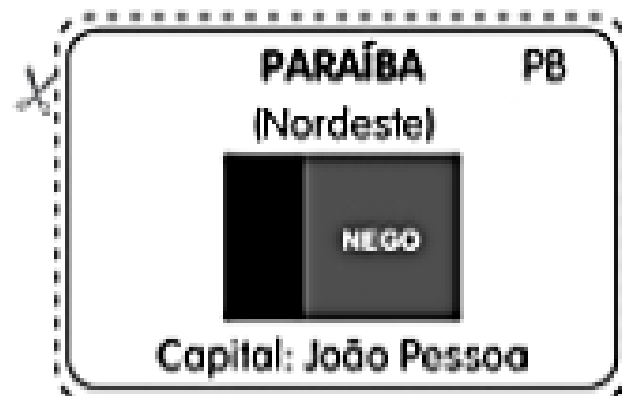
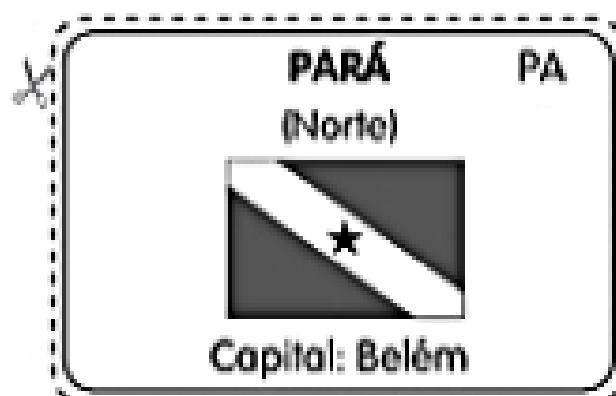
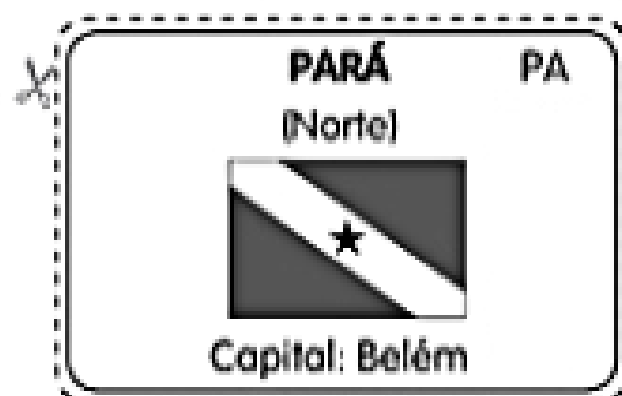
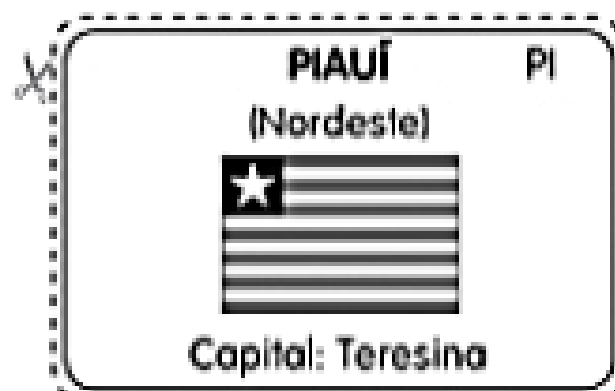
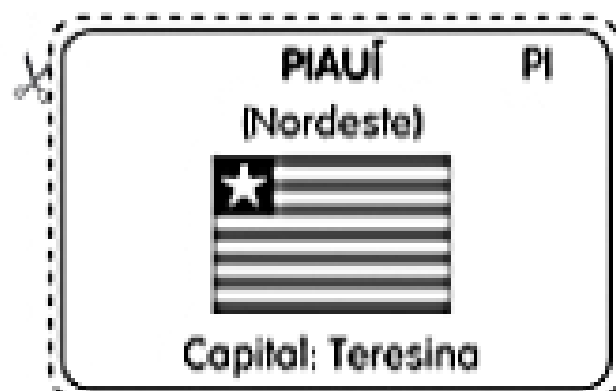
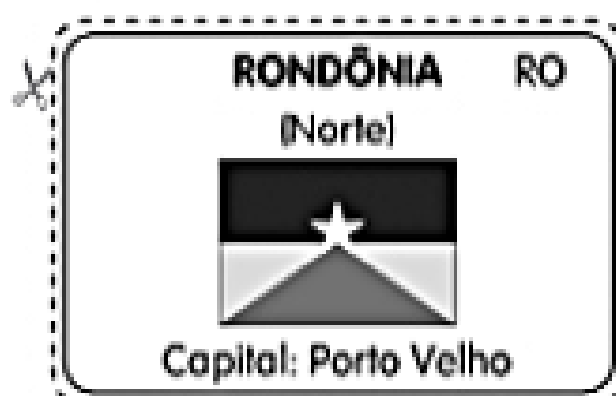
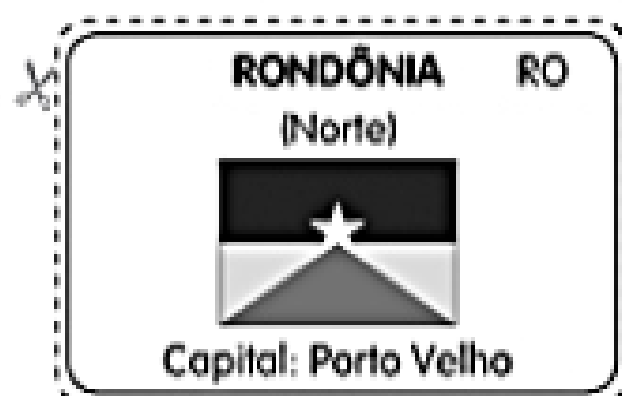
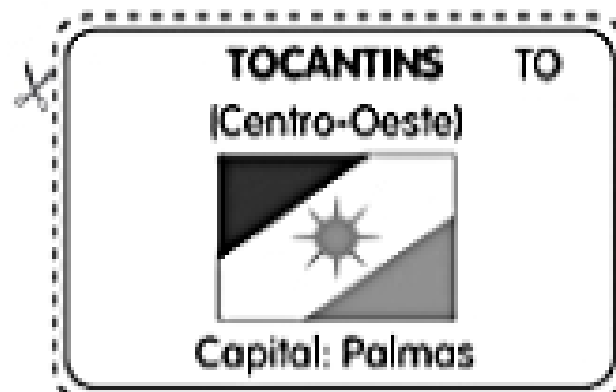
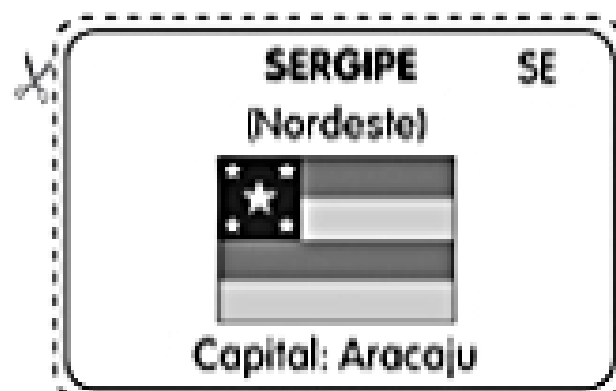
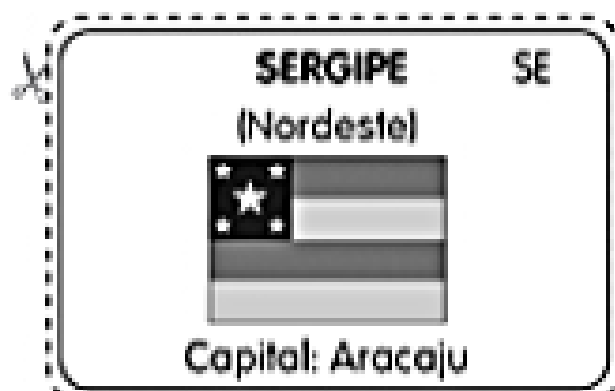
(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)

SERGIPE SE (Nordeste) Capital: Aracaju	**SERGIPE** SE (Nordeste) Capital: Aracaju
TOCANTINS TO (Centro-Oeste) Capital: Palmas	**TOCANTINS** TO (Centro-Oeste) Capital: Palmas
DISTRITO FEDERAL DF Capital: Brasília	**DISTRITO FEDERAL** DF Capital: Brasília

Respostas

Página 25

Substantivos próprios: Paraná; Mariana; Paulo; Beatriz; Renato.

Substantivos comuns: caderno; floresta; cola; impressora; computador.

Página 26

Na ordem em que aparecem: Abel; Ana; Vera; Renata; Eli; Ari; Nei; Mônica; Ênio; Eva; Graça; Rose; Sônia; Omar; Guido; Olga.

Página 27

dedo; nuca; olho; boca.

anta; pato; alce; sapo.

maçã, figo, jaca, pera.

Página 43

acreano; alagoano; amapaense; amazonense; baiano; cearense; capixaba; goiano; maranhense; mato-grossense; mato-grossense-do-sul ou sul-mato-grossense; mineiro; paraense; paraibano; paranaense; pernambucano; piauiense; fluminense; potiguar; gaúcho; rondoniense; roraimense; catarinense; paulista; sergipano; tocantinense.

Página 65

21; 32; 45; 36; 27; 28; 35; 30; 24; 36; 40; 42; 18; 81; 56; 64; 48; 72; 49

Páginas 67 a 74

4	7	9
10	2	8
6	11	3

5	6	9
7	3	10
8	11	1

11	7	2
6	4	10
3	9	8

2	11	7
10	6	4
8	3	9

6	2	12
10	7	3
4	11	5

6	4	10
3	9	8
11	7	2

4	6	10
7	11	2
9	3	8

8	1	11
2	15	3
10	4	6

Considerar outras possibilidades de respostas.

Página 85

Considerar outras possibilidades de respostas.